●平成11年11月1日発行(毎月1回1日発行)　●第1巻 第5号 通巻5号

新型ゲームボーイGBアドバンス発表!

Monthly ファミ通64+(プラス)［1999.11 9/21発売号］

ファミ通64+ ロクヨンプラス

1999.11
490円
任天堂全面協力

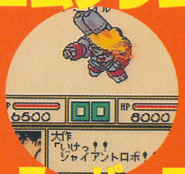
巻頭インタビュー 遊ぶことが楽しくて話は尽きずに第2弾・糸井重里

特報 GBソフト書き換えスタート! 第1弾全21タイトルを一挙に紹介

徹底解析 オウガバトル64／実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー

ファイアーエムブレム トラキア776／ゲームボーイドラゴンクエストI・II

幕張で熱く燃えた3日間を誌上に再現 NINTENDOスペースワールド'99アフターレポート



スーパーロボット大戦リンクバトラー
爆裂無敵バンガイオー／ぐるぐるガラクターズ

任天堂・コナミ新GB構想!

GameWave
毎週水曜深夜
TV東京／大阪／
愛知で絶賛放映中

©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY ©1999 Nintendo ©1999 Nintendo ©1999 QUEST Illustration by 加藤俊章 ©1996, 1999 Nintendo ©1999 INTELLIGENT SYSTEMS ©葦プロダクション ©サンライズ・NTV ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©光プロダクション ©光プロ／アミューズビデオ／PLEX／アトランティス ©BANPRESTO 1999 ©1999 MONEGI ©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 JFA ©エニックス ©ATLUS／タツノコプロ 1999 ©TREASURE/ESP 1999

最強の敵「マリオ」を倒すために

⇩

キャラク

Nintendo®

GAME BOY COLOR

ゲームボーイカラー専用カートリッジ

GAME BOY COLOR ONLY

「マリオゴルフGB」はゲームボーイカラー専用カートリッジです。ゲームボーイカラー以外の本体では使用できません。

イケてるっ!…ゴルフゲーム

ターを育てよう!

17 PAR 368YARDS

15 PAR 4 256 YARDS

14 PAR 3 185 Y

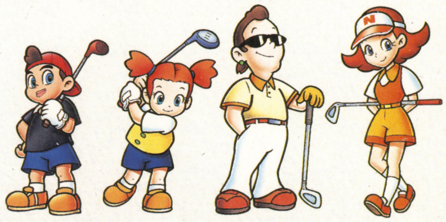
COLOR 専用

▶大好評発売中!◀

マリオゴルフ™GB

メーカー希望小売価格 3,800円(税別)

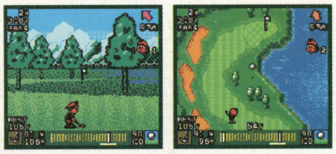
★「マリオゴルフGB」ってどんなゲーム?



●育てる楽しみ、成長するキャラクター

「マリオゴルフGB」の4人のキャラクターは、遊べば遊ぶほど経験値を得て成長します。各パラメータごとに成長させることができるので、例えば「飛距離が多いキャラクターを育ててみたい!」というような要望にもお答えできます。しかしバランスがとれたキャラクターに育てるにはかなり難しいようです。

●本格ゴルフゲーム&ストーリーモードで内容充実



「マリオゴルフ64」と操作性を近づけた本格派ゴルフゲーム。操作は簡単!誰でもいろいろなショットが打てます。さらにストーリーモードでは次々と難敵クラブチャンピオンを倒し、最後は最強のゴルファー「マリオ」と対決だ!

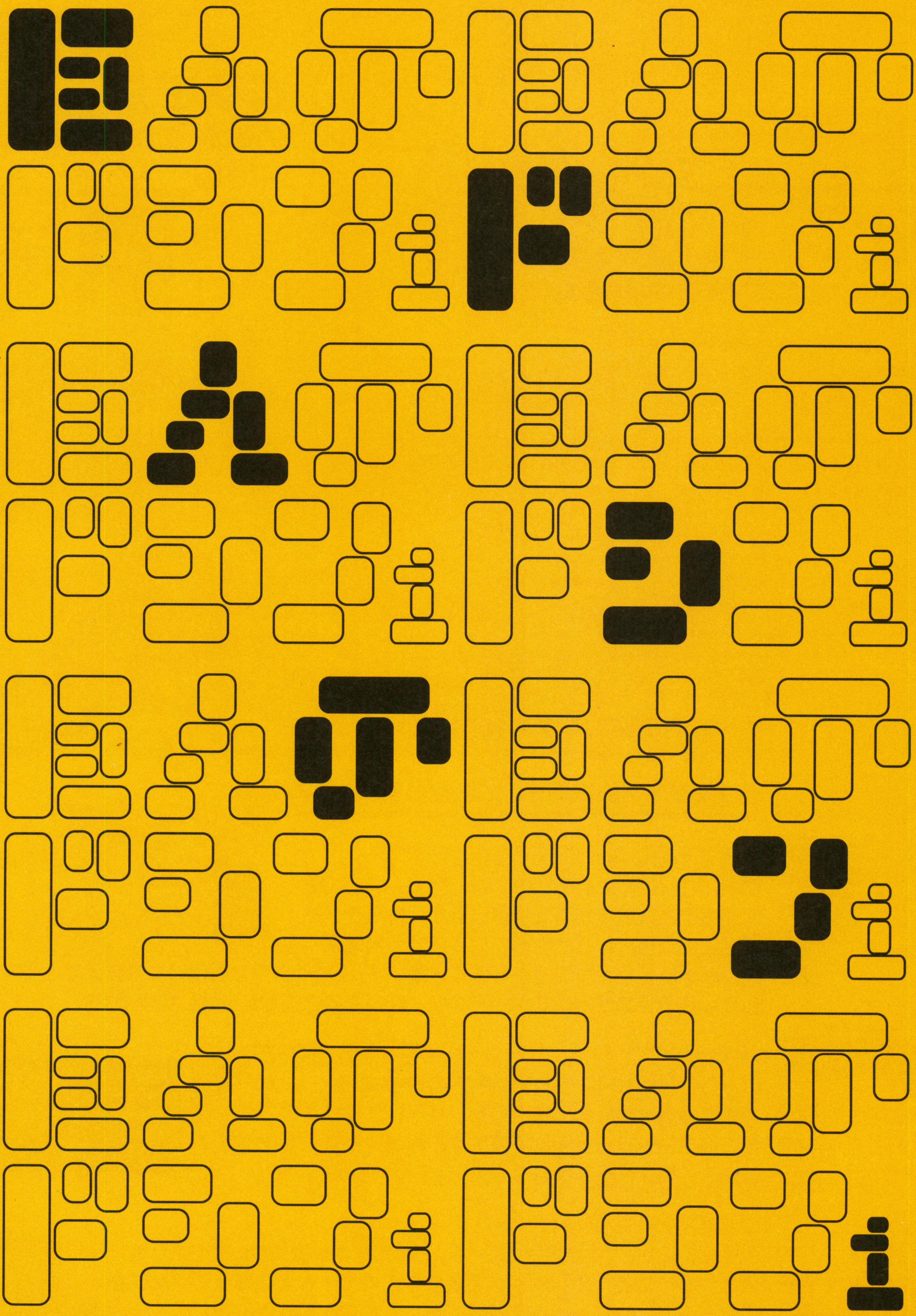
● 64GBパックで楽しさ倍増!

64GBパックで「マリオゴルフGB」で育てたキャラクターを「マリオゴルフ64」に持っていく事ができます。最大4人まで持っていく事ができるので、仲良し4人で対戦することもできちゃうんだ!

※マリオゴルフGBの他に、64GBパック・マリオゴルフ64・NINTENDO 64が必要になります。

©1999 Nintendo/CAMELOT GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地 インターネットのホームページ http://www.nintendo.co.jp



「巨人のドシン1」（アゲ·サ·ゲーム南国風） 1999年12月 発売予定

NINTENDO64専用ディスクドライブシステム 64DD

非公式ホームページ http://www.kyojin.com/

©1999 Param (Marigul)

「巨人のドシン1」から始まる64DD。

64DDとランドネットで“遊び”が変わる。

ランドネットって何?

ランドネットは、64DDとネットワークを使った新しいサービスです。

●ランドネットならこんなことができる●

新データをダウンロードして追加できるから、一度クリアしたゲームがまた新たに楽しめる!

ネットワーク上の情報広場で、いろんなデータのアップロード、ダウンロードが自由自在!

通信で離れた相手と戦ったり、ネットワーク上のゲーム大会に参加したりできる!

もちろん、インターネットやE-メールだってOK!

1999年12月 ランドネットはいよいよサービス開始!

今後の最新情報を見逃すな!

詳しくは、これからの各ゲーム誌をチェックしてネ!

http://www.randnetdd.co.jp/

ホームページでもランドネットのいろんな情報が見れるよ!

株式会社ランドネットDD

と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。 ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

Sammy Spike
発売元：サミー株式会社 〒170-0013 東京都豊島区東池袋3-23-13池袋KSビル6F
販売元：株式会社スパイク 〒153-0061 東京都目黒区中目黒2-10-15山手Kビル

CONTENTS

ファミ通64+

アスキー
1999年9月21日発売
定価 490円(税込み)

©ASCII 1999

■特報■
モバイル21&GBアドバンス ……………… 14
携帯情報端末にもなる新型GB、『ゲームボーイアドバンス』が発表になったのだ！

■特報■
GB用ソフト書き換えスタート! …………… 18
Loppiで始まる新サービスを詳しく解説。第1弾全タイトルを紹介。

■巻頭クロストーク ～あそぶのうみそ■
糸井重里 ………………………………………… 8
キャベツの意外な事実、そしてバス釣りのコンセプトがあきらかに！ おまちかね糸井さんのインタビュー後半戦です。

■イベントレポート■
NINTENDO SPACE WORLD '99 アフターレポート …… 22
17万人が熱く燃えた3日間を紙面で再現。大注目のインタビューも。

■COMING UP NEXT ……………………………… 32
ポケットモンスター金・銀/RPGツクールGB/WIN BACK/マリーのアトリエ エリーのアトリエ/ロボットポンコッツ/ロボットポンコッツムーン/ボンバーマンMAX……ほか

■N64ゲーム徹底解析■
- オウガバトル64 Person of Lordly Caliber …… 54
- 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2 …… 66
- 爆裂無敵バンガイオー …… 74

■GBゲーム徹底解析■
- スーパーロボット大戦リンクバトラー …… 88
- ドラゴンクエストI・II …… 94
- ぐるぐるガラクターズ …… 98

■NPゲーム徹底解析■
- ファイアーエムブレム トラキア776 …… 102

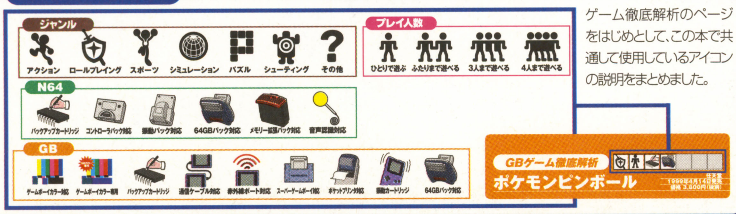
■MONTHLY SOFT FILE 8月27日～9月10日の間に発売された全ソフトを紹介 …… 138

■ニンテンドウパワープレイングマニュアル 『ドクターマリオ』と『パネルでポン』を紹介！ …48

- ●告知・第2回任天堂公式ファミ通トーナメント …… 30
- ●HOBBY ENGINE RC de Go!Go!/SDガンダム/駄菓子のヒミツ …… 80
- ●21世紀のおもちゃ …… 84
- ●ステーショナリー・ショーケース …… 86
- ●プロダクトP …… 114
- ●巨人のドシン …… 116
- ●ポケモン☆シェルター …… 118
- ●パワスポ …… 122
- ●トライフォースタイムス …… 124
- ●WIZでござるよニンともカンとも ウィザードリィ エンパイア …… 126
- ●64++ ゴールデンアイ 007 …… 128
- ●GB++ マリオのピクロス2 …… 132
- ●読者ページ …… 134
- ●ゲームのハテナ …… 136
- ●読者プレゼント …… 137

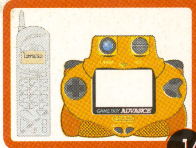
PRESENT seeP.137 このマークは読者プレゼントのマークです。応募方法はプレゼントのページにあります。

アイコンの見方



ゲーム徹底解析のページをはじめとして、この本で共通して使用しているアイコンの説明をまとめました。

※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。


P14

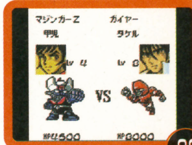
P18

P22

P54

P66

P74


P88

P94

P98

P102

ファミ通64+11月号

COVER

キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ／川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)

デザイン／村田順一

PRESENT seeP.137

表紙クイズ "キノピオを探せ！"

表紙のたくさんのキノピオの中に、ひとりだけほかのキノピオと違っているものがいます。そのキノピオは「下から何段目」の「右から何番目」でしょうか？ 探し出して官製はがきでお送りください。5名の方に「秘密のプレゼント」を差し上げます。詳しい応募方法は、137ページをごらんください。

発行所 株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
●03-5353-8111（大代表）
発行/株式会社アスキー

©アスキー1999 本誌記事の無断転載を禁じます。

Nintendo powered by ファミ通

GAME INDEX

● NINTENDO64

WIN BACK	38
エクストリームG2	140
オウガバトル64 Person of Lordly Caliber	54
格闘伝承 ～F-Cup Maniax～	139
巨人のドシン	116
ゴールデンアイ007	128
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	66
実況パワフルプロ野球6	122
スター・ウォーズ出撃! ローグ中隊	139
ゼルダの伝説 時のオカリナ	124
爆裂無敵バンガイオー	74,140
ぷよぷよ～んパーティー	44
ロボットポンコッツ64 七つの海のカラメル	40

● GAME BOY

R-TYPE DX	45
RPGツクールGB	36
きせかえ物語	142
筋肉番付GB～挑戦者はキミだ!～	43
クイックスアドベンチャー	46
KLUSTER	47
ぐるぐるガラクターズ	98,142
銃鋼戦記バレットバトラー	43
スーパーロボット大戦リンクバトラー	88
～倉庫番伝説～光と闇の国	47
ドラゴンクエストI・II	94
バックギャモン	141
―ぷよぷよ外伝―ぷよウォーズ	141
Front Row	46
ポケットGT	44
ポケットモンスター金・銀	34
ボンバーマンMAX 光の勇者/闇の戦士	42
マリーのアトリエ/エリーのアトリエ～ザールブルグの妖精 錬金術師	39
マリオのピクロス2	132
Little Magic	45
ロボットポンコッツムーンバージョン	41

● NINTENDO POWER

ドクターマリオ	48
パネルでポン	50
ファイアーエムブレム トラキア776	102

あそぶ のうみそ

巻頭クロストーク連載

あそぶのうみそ そのに

糸井重里

ロングインタビュー 後編（2号連続掲載）

『あそぶのうみそ』そのものと言っても過言ではない、糸井さんのインタビュー後編。みなさんお待ちかねの『キャベツ』や『糸井重里のバス釣りNO.1・決定版!』についての裏話や最近お気に入りのスカイダイビングまで、おもしろい話題が満載です。今回もアドレナリン全開で、スタート!!

――最近はどんなことに興味があります？

糸井　やっぱりスポーツは見はじめたらだいたいおもしろいですね。プロの人をひとりでも知っちゃうとそれはもう、格段におもしろさが上がりますね。

――知っちゃうっていうのは、直接話をしてとか？

糸井　格闘技なんかでもいま『ほぼ日』で高阪クン(※1)が自分の試合を自分で解説した原稿をくれるんだけど、やっぱりね、すごいんですよ。**スポーツマンの考えることってすごい**んですよね。『Get Sports』(※2)ってテレ朝の番組で日曜日の夜中にやるんだけど、あれ見るともうジンジンきますね。もうオススメですね。いわばスポーツおたくの番組ですけど。

――そういえば糸井さんて一回、ジャイアンツの監督やってませんでした？

糸井　紅白戦で、一度だけ。

――あれはどうでした？

糸井　いやー、**恐ろしいものですよ**(笑)。ひとつずつサイン出すの。ひとつずつ恐い。つまり、考えることが山ほどあって、そのなかからひとつ決断しなきゃなんないんだけど、違う可能性っていつもあるんですよ、だからある**一定以上の速度で考えなきゃだめ**なんです。その速度が追いつかなくて、普段の僕らの広告の仕事のときと同じ速度になっちゃうんです。だから、からかわれましたよ選手からはね。「監督どうしますか代打ですか!?」なんてわざとうれしそうに言うんだけど。「代打……ん？ うん……」、みたいにね。普通にテレビ見てるとき「あいつで代打だな」って言えても、実際にやってみると「えっ……あっ、えっ、おっ」ってなっちゃいますねー。あと、三塁のベースコーチにいる間は球が恐くて。引っ張った打球って速いですよね。それがもう恐くて恐くて。

――ほう。

糸井　ほんの短い時間だったけど、すごいですね。だから、逆に言うとプロの人たちがそれをさんざん経験してきて、「恐くないですよ」ってところまでいっちゃっうわけなんですけど、ボクらプロじゃないんでそこまでやってもしようがないわけです。**そんななかでつぎのを発見してかないとダメ**なんで、逆にうるさくなったかもよ。そんな経験してから。

――なるほどね。

糸井　あとスカイダイビングは、やってよかったってすっごく思いましたねー。

――ど、ど、どのあたり？　っていうか、そうなんですか……。

糸井　ないんですよ、似たような経験が。**縦に速い**っていう。

――(笑)**縦に速い**。

糸井　うん。それから、外って思ってますよね、その飛行機の中から下を見るときには。でもそれが外じゃなくなるわけですよね、降りたら。想像できないんですよやっぱり、下の景色というか。いわゆる富士山の高さですね、普通に素人がダイビングする高さって。で、上から見たときに思うわけですよ「**これ……降りていいんだ**」って(笑)。

――(笑)

糸井　「降りていいんだ」ってのもそうだし、「**こんなこと誰が考えたんだよ**」って思ったりして、いろんなことがアタマの中でグルグルまわって、笑いますよ本当に。インストラクターとくっついて飛ぶから何にも心配ないんだけれどね。やったほうがいいって思いましたね。すぐに子供にやらせましたけどね。さすがに**無口になってましたしばらく**。

――(笑)じゃぁ、バンジージャンプなんかもやりました？

糸井　バンジーはやる気になんないんですよね。なんでだろうねー。まだ答えは分からないんですけど、バンジーは恐いだけじゃんって思ったんですよ。恐いだけだったらぼくはその恐怖はべつにいらないやって。スカイダイビングは恐い以外のなんかがあるんですよ、確実に。**笑っちゃう何かがある**んですよ。

――笑っちゃうしかないのかなって思うんですけど。なんでわざわざ飛行機で飛んでいって、素手で降りる、みたいなコトって。

糸井　笑っちゃいますよねホントにねー。サーファーの波待ちみたいに雲があるとできないし、だから一回行って、その日はダメでしたって帰ってきたこともありますからねー。

――けっこう何回もやられてるんですか？

糸井　ボクは2度しかいってないんですけど、通ったのは3回通ってますね。一日まるっきりダメでね。

――着地した瞬間というのは、着いたっていう安心感と、ここまでの感覚が終わる未練みたいなものってありますか？

糸井　いや、それよりも、開いてフワフワしはじめたときに、ボクは終わったんだって思う。だから、けっこう高いところでフワフワしながら旋回してみたり、わざとたるまして落ちるスピードを上げてみたりとか、そういうことするんだけど、あんまりおもしろくないんですよそれは。やっぱり落下なんですよ。自由落下がおもしろいんですよね。あれって安全だって答えの出ている自殺みたいなもんじゃないですか。

――まあ、そうですよね。

糸井　一度経験したほうがいいですよ。ホント、**恐い人ほどやったほうがいい**ですね。でも問題がひとつだけあるんですよ。値段が高いんですよねぇ。

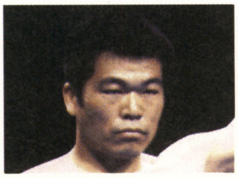
――どのぐらい？

糸井　58,000円取られる。あれはよくない。5,800円だといいのにね。

――プレイステーションのソフトを買うか落ちてくるか(笑)。でもオススメですか。

糸井　オススメです。何度も友だちには言ったけれど、飛行機の端が開いているんですよ。セスナの

「こんなこと誰が考えたんだよ」って思ったりして……



※1　高阪クン
人気の格闘スポーツ団体『RINGS』。そのホープとして期待されている高阪選手は、現在アメリカにて武者修行中。『ほぼ日刊イトイ新聞』のコーナー『がんばれ剛！』のコメントを寄せている。
http://www.1101.com/TKR/index.html

※2　『Get Sports』
テレビ朝日系列で日曜日深夜1時から放送中のスポーツドキュメンタリー番組。スポーツの裏側にあるエピソードを中心に描く、新しいタイプのスポーツ番組。糸井さんのイチ押しです。

© 1997 RINGS CO.,LTD, All rights reserved.　© 1999 TV-Asahi All Rights Reserved.

釣りという遊びが持っているゲームの構造に近づけたんです

トビラが。パッと見カゴみたいなかっこで。本当に怖がりだったらその場所に近づけないですよね。その状態で飛行機の外に足を出して座るとこからはじめるんですよね。「レディー」って言ったら、前にかたむいて、「セット」って言ったら後ろにそりかえって、「ゴー」で落ちるんですよ。「レディー」って言ったときはもう「ゴー」とセットになっているから、「レディー」はホントは「ゴー」なんですよ。でも、一発でイチニッサンとかでゴーじゃなくて、「レディ・セット・ゴー」ってリズムのおかげで、なんだか決意が曖昧になるのかなぁ。本当の決意っていうんじゃない決意で行けるんですよ。

――はぐらかせるように。

糸井　そう。だかから「ヨーイ」と「ドン」はいっしょなのに、みんな「ヨーイ」は「ヨーイ」で「ドン」は「ドン」だと思っているじゃないですか。でも「ヨーイ」って言ったあとは「ドン」に決まっているんだから、「ヨーイ」は「ドン」と同じなんですよね。で、その考えを僕は学びましたよ。たとえば、大変な仕事のときに、いまはもう「ドン」なんだって。

――なるほど。

糸井　ああいう感覚はよくできてるなーって思いましたね。絶対おすすめです。**編集部でみんなで降りたらひとつ特集できる**んじゃないですか？

――絶対イヤだ！（笑）。でも山登るよりは、はるかにいろいろありそうですね。

糸井　簡単だしね。スカイダイビングは道具いらないからね、お客さんだから。ディズニーランドのジャングルクルーズと同じですよね構造は。

――いやぁ～。でも一回死んで帰ってくるみたいなモンですよね（笑）。

糸井　でもね、またやろうって思うかもしんない。

――高いところ恐いんですよねぇー。

糸井　それはねぇ恐くない人はいませんよ。でも同時に愉快でしょう、高いっていうのは。

――『巨人のドシン1』担当としては、一度空に行ってみないといけないんですかねぇ。

糸井　巨人の上から見てるってあの感覚はおもしろいでしょうねー。背の高い人と低い人では考え方違いますからね。

――5センチ高いだけで全然違いますよね。逆に子供が変なもの見つけてきたりする。物理的なものですごい変わっちゃうんですよ。子供にカメラ持たせて適当に撮ってこさせるとおもしろい。

糸井　でもそれって、少し目線を変えてみるといろいろ変化があって、楽しく遊べるってことなんじゃないですかね。

――新しい『糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！』（※3）はかなりできあがったんですよね。

糸井　うん。『バス釣り』はもう目的はわかりきっていますから、**「釣りに行けないときのウップンはこれで晴れるぜっ!!」**っていう自信はありますねぇ。あれはわかりやすい。

――ゲームを作ったもともとの動機もそれなんですか？

糸井　そうですね。**自分がやりたいんですよね。**でもいままでの釣りゲーじゃ「おもしろくねえぜっ!!」ていうのがあって、実際の釣りという遊びが持ってるゲームの構造に近づけたんです。でもその構造ってすごく面倒くさいんで、いままでのゲームの場合みんな避けて通ってたんですよ。でも今回の『バス釣りNO.1・決定版！』はちょっと自信ありますよねー。ここまで誰もするわけないってところまで、つっこんで作りましたから。今度のゲーム見ちゃったら、**いままでの釣りゲーを作っている人たちは恥ずかしくなるでしょうね**、絶対。

――釣りを本当に好きな人にはたまらないわけですね。

糸井　そうですね、でもそうじゃない人にも、実際に釣り行って得られる満足に近いものが味わえるようになっているし。単純に楽しかったねって釣りかたもできるわけだし、まぁべつにむつかしく考える必要はないんだけど、どんどん奥まで追求していくこともできるんですよ。

――それがきっかけで「じゃあホントのバス釣り行ってみようか」って思わせたら成功ですね。

糸井　いやぁ、そうなるでしょうねー。

――『マリオゴルフ64』がまったく同じですね。ゴルフに行けないときに、自分たちが遊びたいゴルフゲームを作ったらしいんですよ。ただし、自分たちはそんなにうまくないけどこんなスゴイショットが打てたらいいなっていう思いで、マリオに打たせちゃった、みたいなカンジで。

糸井　それは現実のゴルフに似たものを作ってるんだと思うんです。釣りもおんなじですね。僕も釣りに似たものを作ってて、それはときには現実の**釣り以上に楽しい遊び**であったりするんですよ。わかりやすいって自信ありますね。『MOTHER』なんかは「これお客さんはどう思うんだろう」っていう不確定要素をつい入れちゃいますからね。釣りの場合には、本当の釣りのおもしろさってベースがあるから、どんなにがんばっても逸脱しないんですよ、ゲームとして。

――去年N64で出たF1のゲームが、けっこうよくできてて、開発の方に取材したときに、まず最初に実際の路面の摩擦係数とか重力計算を全部入れてシミュレーターに近いものを作ってみて、でも結局コントローラーでやろうとしたら誰も運転ができなかった。つまりシミュレーターとしては成り立たない。しかも、ゲームなわけですから、おもしろくなくちゃいけないというところで非常に悩んだって話を聞いたんですね。『バス釣りNO.1・決定版！』の場合って、いわゆるシミュレーターではないんですよね？

糸井　ではないんですけど、いまのF1の話とスゴクよく似てると思いますね。釣りの場合はF1と違って誰でもできる遊びなんで、現実に近づけたからってできなくはなんないんで、そういう意味ではもっと楽ですね。スピードが違いますからね。

――具体的にはどんなところを現実に近づけたんでしょうか？

糸井　そ……うですね、ようするに、本当の釣りだったら、ここをもうちょっとこうしたほうがいいんだよって場所がいっぱいあるわけですね。場所っていうかポイントが。やってみたらやってみただけの効果がある程度あるわけです。それが再現できるってことは、実際の釣りっていう遊びの細かい要素を全部ちゃんとわかってないとできないんで、それはもう、極端に

※3『バス釣りNo.1・決定版！』
糸井さんが現在鋭意制作中のNINTENDO64用釣りゲーム。バス釣りの基本をしっかりおさえて作っているので、「本物の釣り」が体感できるリアルさと、ほのぼのとしたキャラクターによる世界観で家族みんなで楽しめるものになっている。

© 1999 Nintendo/HAL Laboratory,Inc./Shigesato Itoi

慰めるだけじゃなく活気づけたり、友だちづきあいと同じですね

言うと、ルアーの動きなんかでも、こうやったらこう動くはずだっていうところなんて現実に近いほうがいいですよ。ボクが作っているゲームのなかで**現実に近寄っていく唯一のゲーム**ですからね。

――なるほど。

糸井　その不満を晴らすために彦根さんといっしょにやったり。キャラクターの絵なんかをおもいっきりマンガっぽくして、ほのぼのさせちゃってることで、**「根」をつめてる感じにさせたくなかった**。前作の『バス釣りNo.1』のときは中身はちょっと「根」をつめた感じがしたんですよ。あれは、自分がやっぱり釣りに入れ込みすぎてた時代のものなんで、それよくないなと思って、今回は、「根」をつめなくても雰囲気で楽しめるっていうふうに作ってるんですけどね。

――じゃあ基本的に実際の湖に行って釣りをするのと同じような楽しさもあるけれど、逆に難しさもあるってことですか？

糸井　と思います。でも難しさはちょっと減らしてあげたほうがいいんですけど、そこまでやっちゃうと**本当に釣れない人がでてきちゃう**んで。さっきの『マリオゴルフ64』の話で、遠くへ飛ばす力っていうのが自分にはないけれども、ゲームの中にはあるっていうのと同じように、釣れないとやっぱりつまんないですから。**あんな釣れる湖はないですよね**。

――釣れない楽しさっていうのは難しいですか？

糸井　**難しいです**。要素として難しさはある程度入れなきゃだめだけど、ゲームやってて、3回ボウズ喰らったら、そのゲーム投げ捨てたくなりますよね。

――そのへんがゲームとしてのバランスと言うか、一番難しいところですかね。

糸井　悩みますよね。でもやっぱり**ゲームって慰めですから**。

――本気でシミュレーションしちゃうと、サディスティックなゲームになっちゃうし。

糸井　なりますね。『ウルティマ・オンライン』（※4）なんかだと、そこのところで現実が入りすぎちゃって、英語をよくしゃべるエリートが勝つゲームになっちゃうかもしれない。日本人で、あんまりモノを考えてないヒトはズーッと木の切り株に座って同じようなヒトがくるのを待ってるみたいなことになっちゃう。ああいうふうになっちゃうと**ゲームのおもしろさって、現実に負けちゃう。**ハッキリと負けちゃう。慰めになんないっすもん。**僕らは慰めることが仕事ですから**。そのなかで、単に慰めるだけじゃなくて活気をつけたり、まぁ友だちづき合いと同じですね。

――釣りだけじゃなくって遊びっていうことの原則かもしれないですけど、家出るまえから準備してって全部、そこはやっぱり楽しまないと、とは思いますよね。

糸井　そうですねー。

――ゲームもカセット入れる前から楽しもうって感じで。

糸井　ユーミンの歌詞じゃないですけど、チケットを買うために並ぶときからコンサートは、始まっているっていうのね。そういうワクワク感がないなぁー、自分にないなぁー、よその人のゲームで。そういうことしたいんだろうなっていう大づかみなイメージがけっこう見えちゃうんで。しょうがないんですけどね。**ゲームをするってこと自体が珍しいことじゃなくなったからね。**

――『ドラクエIII』を買いに行くときなんか、命懸けで雪の降るなかバイクで走ってましたから。カウンターあてながらころばずに走って。いい思い出ですよ。

糸井　『ドラクエIII』はやっぱり熱かったですねー。

――『III』は旅日記つけたんだよね。ゲーム始める前から（笑）。やっぱ雑誌とか見てると名前が入れられるゾ、って書いてあって、一生懸命考えて。本当に楽しもうと思ったら、やっぱり自分からエネルギーを持ち出して参加してかないとおもしろくないですよね。

糸井　それってつながりのものなんで、「遊ぼうぜ」って言った人と「おう!!」って言った人の間の、その**呼吸そのものが遊びになる**んだよね。ひとり遊びでもそうなんですよ。自分と自分の呼吸なんですよ。それがないとやっぱり「世界一のうまいものってなあに？」って言いながら、部屋の中でグチを言ってる状態になっちゃうんですよね。ただまあね、力のないときに無理してがんばる必要もないんで、どっちもありですよ。ほんとに。

――少しくらい調子悪くってもがんばって、みたいな。

糸井　うん。調子悪いのはね、前提ですよみんな。やっぱりね、**絶好調っていうときにいいことなんかない**。気持ち悪くって、なんかハンデしょって、そのおかげでべつの力が出たってことで自分が変化してくってとこがあるからね。

――その考えかた、すごくいいですね。どうしてもなんかね、調子のいいときを基準として考えたくなる。

糸井　だから、神経質に、たとえば自分が素人でプロ野球に参加できるとするじゃないですか。そしたらもう、「バットを握るのここでいいんだっけ？」とかね、ものすごく細かく考えると思うけど。それやってたら、本当に力のある人以外は何もできないですよね。**再現するだけってのはあんまおもしろくないんですよ**。そのつど新しい勝負だから。足引きずってでもやっぱり打てるときは打てる。毎日やっていくっていうプロとは違いますからね。毎日やっていくプロは平気で凡打を打つっていうのは計算のうちなんですよ。「ああやっぱりな」って顔するじゃないですか、よくピッチャーがホームラン打たれたときに。ガァクゥ～～ンって。

――ところで『キャベツ』って、進んでるんですか？

糸井　進んでますよ。

――ボクの考えている『キャベツ』ってゲームは、N64があって、64DDがあって、ポートからラインが出て、キャベツにつながってるんですよ。で、コントローラーいじくってると生のキャベツがどんどん変わってゆく……っていうのがボクの考えてる『キャベツ』なんですけれどね。どうもこれは見た目いいけどどうやっておもしろいんだろうってね（笑）。

糸井　いや、もっと**ものすごく普通ですよ**（笑）。多分なんだけど、革命的というよりは、ウェルメイドなものにするつもりですね。あとからいろんなギミックをつけ足したものが育成ゲーム系には

※4 『ウルティマ・オンライン』
インターネットを利用したオンラインゲームのひとつ。世界中のプレイヤーがネットワーク上のフィールドに表示され、他人のあやつるキャラクターとリアルタイムで会話できる。ただし、基本的に英語での会話になるので、日本人どうしの会話はローマ字が使用される。

© 1999 Origin Systems, Inc.

多いんで、最初に考えたときの、「こういうのが欲しいね」って気分が、わりとオーソドックスなものだったんですよ。最終的にはそこに落ち着けるつもりです『シーマン』がどうなるかは注目ですけどね。あれはやっぱり、きっちりと**育てゲーの変態**を作るつもりで作ったんでしょうけど、わりとね、変態っ気が少ないんですよね。

——なんで『キャベツ』になったんですか？

糸井　いや、これはどっかで取材されてデタラメ言っちゃったおかげで（笑）。**ホントはそんなタイトルなかったんですよ。**でも、みんながご機嫌で言ってくれてるんで、**「じゃあ『キャベツ』にしようか」**ってなったんですね。だから『キャベツ』ってタイトルにならないかもしれないですよ。あくまでも仮称のはずなんですけれどもね。

——もうすっかり『キャベツ』って名前だけがひとり歩きして。

糸井　それは多分、キャベツって名前がみんな好きなんですよね。それで好きなんだったらどうぞって気分。だって『MOTHER』だって何の関係もないじゃないですか、ゲームとは。理屈はつけられるけど。**RPGに『MOTHER』ってタイトルつけるの絶対に変だって言われましたからね。**

——いま、糸井さんが作られているゲームが3本ありますよね、ホントはそれ以上かもしれませんけど、それぞれ買ってくれて遊んだ人がどういう感想を持ってくれたら糸井さんとしてはうれしいのかな、と聞こうと思ったんですけど、それ聞いて、答えを書くと、読んでる人はそう思おうとしちゃうんだろうなというのがあって……。

糸井　そうだねぇー。**やらないのに500本買う**とかいう人がいちばんうれしいですね。

——（笑）『燃えろプロ野球』を集めている人（※5）ってのもいますけどもね。何千本だか集めて。

糸井　**思いに共感する**っていうところでお客さんがいるのはとってもうれしいですけど、それってそんなに大勢いるもんじゃないんで、やっぱり会社に損させないようにしたいなって気持ちはありますね。ワガママなことばかり言っているけれど、実際に大勢の人がそれでご飯食べているわけだから、そこに対して無責任になるのは、やめたいですねぇ。**売れるように祈るばかりですよ。**作るのは楽しく作ってるんだから、あとはつぎにゲーム自体がちゃんと市場で評価されつつ、スッゴクうるさい人に誉められるのもうれしかったりするんだけれど、それよりも、大勢の人が「アレは忘れられないね」って言ってくれるのがいちばんうれしいですよね。やっぱりゲームそのものが友だちのひとりみたいになれたらそれはホントにうれしいですよね。

——ふとしたきっかけで『MOTHER』のタラララララ〜♪っていうメロディが頭に浮かんだりする、みたいな。

糸井　ありがたいですよね。

——半分はこじつけなのかもしれないですけど、糸井さんと任天堂って共通したもの感じてるんです。ボクの言葉でいうと、「納得力」っていう言葉があてはまるんですけど。世の中って一生懸命いろんなものをいろんなところで説得してますよね。プロレスで言えば、若い頃のアントニオ猪木は、説得のプロレスだったと思うんですよ。より効果があるような見せ方を工夫したり、技もどんどん変わっていったし。でもジャイアント馬場のプロレスって本当に納得のプロレスなんです。観る側の納得力が勝手に先走っていって、そこにお約束の技が決まってみんな納得（笑）。任天堂のゲームでいうと『ゼルダ』っていうのはとてもよく完成されたゲームだけれど、それでいてすごく自由なカンジがするんです。環境だけがそこにあって、べつにいろんなものを集めたりしなくても、走っているだけでいいじゃん、て言うようなところに。糸井さんの仕事ってボクが知っているのはほんの一部だとは思うんですけれども、すごく遊び手の側に対して、勝手に間違えて解釈していいよって言ってくれているような気がして。糸井さんと任天堂ってすごく幸福な組み合わせなんだなぁと思っているんですけど。

糸井　そうですねー。任天堂というより京都っていう風土がそうなんですよね。たとえばね「床（ゆか）」（※6）ってありますよね。あれって冷静に考えると変だと思わない？　河原に物干し台みたいなものを出してさ、わざわざ床とかいって、おかしいですよねぇ（笑）。そこに提灯ならべてご飯食べてて、「涼しいなぁー」っていうけど、**説得力はないよね。**でも、みんなが京都に行ったら床で食べたいねって言ってるの聞いてると、オレもって思うよねぇ。それってブランドなんですよ。**京都には昔からブランドっていう概念が育ってた。**天皇がいるけど権力がなかったという時代が長かったときに、天皇がいるってことがブランドだったわけですよね。それで作られた文化風土なんで、“実質的な力”というのと、“得体のしれない力”っていうのと両方ある。「愛想がええからええなあの娘は」っていうのと同じで。それに所詮人間も動物ですから、理解したからってそのとおり動くってもんじゃないんです。たとえばね、若い男の子が女の子のことを好きになるにしても、ある日突然「あいつが好きだったんだ!!」って思うパターンばかりじゃなくて、だいたいが、前提として嫌いじゃない、あるいは好きかもしんない、っていうのを最初から自分では決めてるんだと思うんですよ。その決定って理屈で説明がつかない部分で行われるんですよ。でも、それがベースにあって初めて相手のいいところを探したり、悪いところに目をつぶっていったりするわけで。**動物なんですよ、人間っていう。**動物と人間と分けすぎてますよね、最近。

——この間も床で食事ができなくて、残念ですなぁーってみんなに言われる（笑）。

糸井　なるほどねぇ。

——でも残念なんだろうなぁ、と思っていると、ホントにだんだん残念になっていく（笑）。

糸井　動物としては高いところに、しかも安定してモノを食べてるってことはすっごい贅沢なことなんですよねきっと。

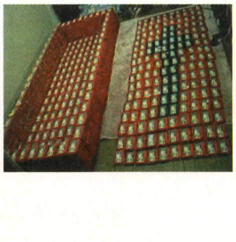
——それって一種のアトラクションですよね。

糸井　そういうことですね。**木造の東京タワー**とかって贅沢でしょうね。

——成人式のときには登んなきゃいけないとか（笑）。ホントの意味でのバンジージャンプ（※7）みたいですね。たまに落っこって死ぬヤツがいるっていう。

糸井　いま、木造ってちょっと興味あるんですよ。なんか、危ういじゃないですか。だけど、**最終的には木造の勝ち**っていうケースがけっこうあるんですよ。古代の建築でも木造

ゲームそのものが友だちのひとりみたいになれたらうれしい



※5 『燃えろプロ野球』を集めているヒト
1987年に発売されたファミコン用ソフト『燃えろプロ野球』を、ひたすら収集すると言うテーマのホームページ『モエプロゲッターズ』のこと。現在の総取得本数は2,255本、総購入金額は162,562円。（8/27現在）http://www.ne.jp/asahi/moe/pro/

※6 『床』（ゆか）
京都の鴨川に沿った料理店が夏の期間のみ（5/1〜9/16）川面に木組みで造られた席を設ける。二条から五条までの川沿いにずらりと並ぶ京ならではのこの風習は、古く江戸にまでさかのぼるというもの。いうなれば京都の夏の風物詩ということになる。

で残ってる。レンガもコンクリートも壊れているでしょ。出来上がってからたいして時間が経ってないのに霞ヵ関ビルなんか古くなったから壊しますよね。でも法隆寺はいまでもあるじゃないですか。

──こういう話をしたときに、たとえばすごく理知的な人がいて、木がレンガに勝つっていうのを、「これこれこうこうでこうなんだよ」って言われたときにくやしくなったりします？

糸井　それはボクも知らなきゃいけないんだと思うんで。じつはそういうことを考えるんですけども、それだけですまされない問題があるわけですね。たとえば、いまこの建物が全部スケルトンだったとしますよね。すると床が透けてて、自分のいまいる位置の高さが感じられるわけです。その高さを感じているだけで不安になるはずなんです。でも見えないから不安にならない。

──うん。

糸井　そのあたりの人間の心理みたいなもの。意識してないけれど何かホントは感じている部分っていうのまで、理屈っぽい人だったらそこまで考えないといけない。**追求が枠の中だな**、っていうふうに僕は思うんですよ。

──なるほど。

糸井　僕はもっと、おおまかだけれども、**大きいレンジのしつこさ**を追求したいですねぇ。

──追求した上でやっぱり木の勝ちってことですね。

糸井　だいたい追求しつくしたことと直感的に思ったことって、だいたい合ってるんですよ。簡単に考えたことっていうのも、また大勢同じ考えをしているし、“落ちこぼれ”と“吹きこぼれ”っていうんだけど、**どっちもこぼれちゃうんですよね**（笑）。

インタビュアー／編集部　田原誠司、堤俊浩

1999年7月29日麻布十番にて収録

※7　**バンジージャンプ**
現在はアトラクションとして人気のバンジージャンプだが、本来はニューカレドニア諸島での通過儀礼（成人の儀式）であった。しかも木組みの塔の上から木のツルを足に結んで飛び下りるという、ときにはケガ人や死人まででる、まさに命がけのもの。

巻頭クロストーク連載
あそぶのうみそ

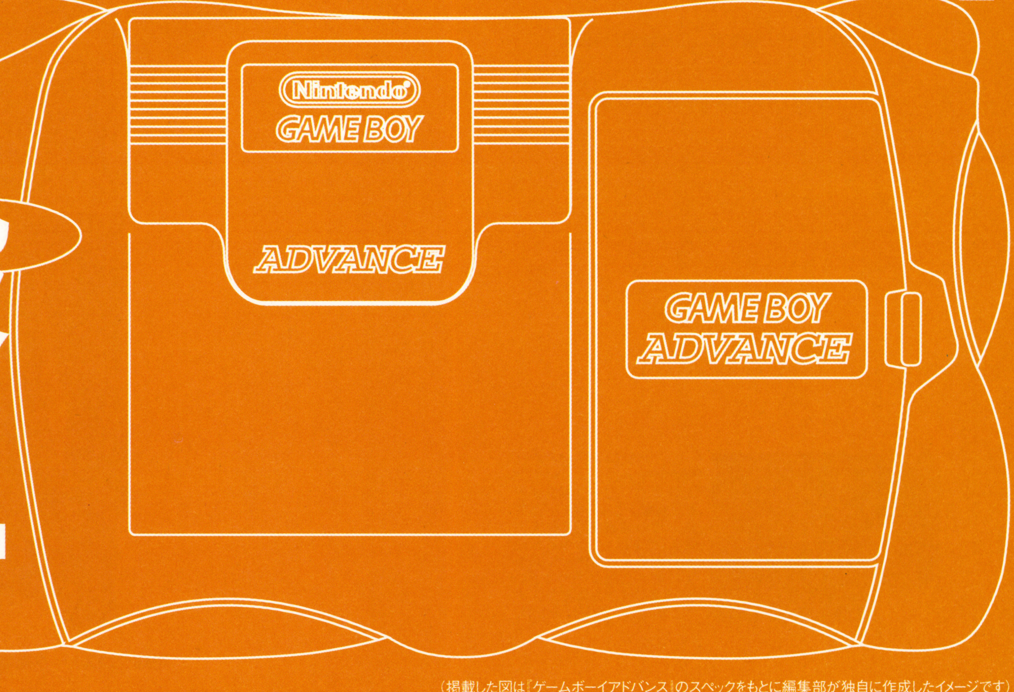
そのに

いとい 糸井 重里 しげさと

本業はコピーライター。ゲームの世界では名作『MOTHER』シリーズの生みの親として知られる。現在は『MOTHER3〜豚王の最期』、『糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！』、『キャベツ（仮）』などのゲームを開発中。1948年群馬県生まれ。

任天堂・コナミが合弁会社『モバイル21』を設立!!

2000年8月発売予定の『ゲームボーイアドバンス』にソフトを提供



（掲載した図は『ゲームボーイアドバンス』のスペックをもとに編集部が独自に作成したイメージです）

PRESS RELEASE

任天堂とコナミの提携および合弁会社設立について

任天堂株式会社（社長：山内溥）コナミ株式会社（社長：上月景正）は、コンピューターゲームの新分野創造を目指して合弁会社「モバイル21株式会社」（本社東京）を設立することで合意しました。

テレビゲーム業界の現況は、アイデアの枯渇によるゲームのマンネリ化を打破する決め手が模索されていますが、両者は、業界活性化のために下記の開発路線を推進致します。

1. 任天堂は、ゲームボーイカラーと携帯電話やPHSを繋ぐ専用アダプタを2000年4月に発売し、合弁会社はこれに対応するゲームボーイプラス通信ゲームという新分野のソフトを同時に発売致します。
2. 任天堂が2000年8月に発売を予定している「ゲームボーイアドバンス」は、別紙のとおり、インターネットに接続できるほか、ネットを通じてチャットをしながら通信対戦ゲームができ、さらに別売の専用デジタルカメラを取り付けると、お互いに相手の顔を見ながらゲームを楽しむこともできます。合弁会社は、この新ハード用ソフトの開発を行います。
3. 合弁会社は、任天堂と松下電器産業が提携して開発する次世代家庭用テレビゲーム機「ドルフィン」（仮称）用ゲームソフトでも携帯ゲーム機と連動する斬新なソフトを実現させます。

合弁会社は、当初資本金3億円で、10月中旬に設立致します。出資比率は、任天堂50%、コナミ50%でスタート致します。また広く人材を糾合するため、各々15%ずつ合計30%を枠として設定し、株式によるインセンティブを付与し、早期に株式の公開を目指します。

ゲームボーイ アドバンスの概要

ゲームボーイアドバンスは、次の機能を持っております。

1. 32ビットCPUとワイドカラー液晶を採用し、ゲームの他、かつてなかった新しいタイプの通信ゲームを楽しむことができます。
2. 携帯電話、PHSとリンクすることにより、誰でも簡単にインターネットと接続して、様々なネットワークサービスにアクセスできる携帯情報端末になります。
3. ネットを通じてチャットをしながら通信対戦ゲームができます。さらに、別売の専用デジタルカメラをゲームボーイアドバンスに取り付けると、お互いに相手の顔を見ながらゲームを楽しむこともできます。
4. ゲームボーイ・ゲームボーイカラーのソフトも使用できます。

	ゲームボーイアドバンスの仕様
CPU	メモリ内蔵32ビットRISC-CPU（英国ARM社製CPUコア採用）
LCD	反射型TFTカラー液晶
画面サイズ	40.8mm×61.2mm（縦×横）
解像度	240×160ドット
最大同時発色数	6万5千色
外形寸法	約80mm×135mm×25mm（高さ×幅×厚さ）
重量	約140g
電源	単3型アルカリ乾電池2本
連続使用時間	20時間
発売予定	2000年8月
生産数量	未定
販売価格	未定

『NINTENDO SPACE WORLD '99』を終えたばかりの9月2日任天堂とコナミが合弁会社設立の記者発表会を開いた。『モバイル21』と名付けられたこの新会社は2000年8月に任天堂が発売を予定している新型ゲームボーイ『ゲームボーイ アドバンス』向けの通信機能を活かした新分野のソフト開発を行っていくという。さらに、2000年末の発売が予定される任天堂の次世代ゲーム機『ドルフィン（仮称）』にも、携帯ゲーム機と連動するソフトを供給することを決定。10月中旬に設立される新会社と任天堂の次世代ゲーム機についてレポートする。

ゲームボーイアド

現在の家庭用ゲーム機と同じ32ビットの処理能力を持ち、ゲームボーイカラーと同じ反射型のTFTカラー液晶を採用。ゲームボーイカラーが32,000色中の56色を同時発色だったのに対し、ゲームボーイアドバンスでは65,000色を表示可能。画面サイズも、縦方向は同じ4センチほどだが、横方向が6センチ強と広がったワイド表示。本体重量も電池寿命も、そして外形寸法までがゲームボーイカラーとほぼ同じスペックを持つ。

全世界で8,000万台以上も普及するゲームボーイの後継機種として発表されたゲームボーイアドバンスは、携帯ゲーム機の能力をはるかに凌駕するものに仕上がっていた。残念ながら今回公開されたのはスペックのみで、外観がどうなるかなどは一切発表されていない。現時点で判明していることを列挙していくと、これまでの縦長のマシンに対し、ワイド画面を収めるために横長になったこと。現行のゲームボーイ用ソフトとの互換性が保たれていること。つまり、現在市販されているROMカートリッジ用のスロットが、そのままゲームボーイアドバンスにも用意されるということだ。

任天堂では2000年4月に、ゲームボーイと携帯電話やPHSを接続するための専用アダプタを発売するという。これはカートリッジスロットにセットして使うとされており、現行のゲームボーイカラーのほか、ゲームボーイアドバンスでもそのまま利用できる。さらにゲームボーイアドバンスには専用のデジタルカメラも発売されることになっており、電話回線をつうじてゲームだけでなく、同時に映像もやりとりできるようになる。

従来のゲーム機としてだけでなく、電子メールやインターネットの端末としても利用可能なゲームボーイアドバンス。比類ないまでに高められたこのマシンの実力がどこまで発揮されるかは、新会社の『モバイル21』の成功にかかっているといえそうだ。

（掲載した図は『ゲームボーイアドバンス』のスペックをもとに編集部が独自に作成したイメージです）

バンスの実力は?

EDITOR'S EYE

新会社の説明のなかで任天堂の山内社長がくり返し語ったのは、ゲームの質的転換をはかる必要があるということ。ゲームの記録メディアの主流がROMからCDに移り、いままたDVDというさらなる大容量メディアに移ろうしている現在。その大容量を画面の迫力やリアルさだけに活かしていく方向性に、多大なる危機感を抱いているという。

これはN64が発表されたころから任天堂が提唱してきたことだが、膨大な制作費と制作期間をかけたいわゆる"大作"と呼ばれるゲームは、いずれ衰退していく。こうした重厚長大なソフトにかわってユーザーが求めているものは、おもしろさの本質を追求した軽薄短小かつ完成度の高いゲームである。それを実践し、ソフトという形で提示していくのが、新会社である『モバイル21』の使命となるだろう。

10月の会社設立時には、新たに人材を募り、任天堂とコナミから移籍する数名のスタッフと合わせた総勢100名、同時に10本ほどのゲームタイトルが開発できる環境をつくるという。コナミが得意とする野球や音楽の分野、そして任天堂が持つ電話とゲームを融合するためのノウハウを活かしたスタートだ。その後も広くクリエイターの参加を募り、日本のゲーム市場を変えるべく可能性を探っていくという。

新会社が着手する事業内容は大きくわけて3つある。

①ゲームボーイカラーをベースに、年末には5,000万台普及するであろうといわれる携帯電話とをつなげる、まったく新しいタイプのゲームを開発。

②ゲームボーイアドバンスに向けた通信機能を活かしたソフトの開発。

③ドルフィンと携帯ゲーム機を連動させた新しいゲーム市場の開拓。

アメリカで大ヒットしているネットワークゲームというものは、電話のインフラがまったく違う日本では成立しない。通信機能を活かしたゲーム＝ネットワークゲームという短絡的な思考ではなく、発想の転換をはかることにより、まったく新しい、誰もが経験したことのないゲームを、『モバイル21』は作り出していこうとしているのだ。

山内社長の頭の中では、すでに形を成しているという新しいゲームの姿が発表されるのは来年。どんな驚きをボクらに与えてくれるのか楽しみにしていたい。

家庭用ゲーム機に匹敵する32ビットCPUを活かし、携帯ゲーム機とは思えないレベルの高いソフトが発売されるだろう。

パソコンで大ブームを巻き起こした『ポストペット』のようなメールソフトも、携帯電話との連動で遊べるようになる。

240×160ドットという限られた画面表示ながら、インターネットのホームページを閲覧することも可能になるという。

任天堂への一問一答

Q これまでのゲームボーイ用ソフトはゲームボーイアドバンスでも遊べるの?

A はい、遊べます。横長画面の中央部を使って、ゲームボーイやゲームボーイカラーでプレイするのと同じように遊ぶことができます。

Q 反射型TFTカラー液晶って、ゲームボーイの液晶とどう違うの?

A ゲームボーイカラーに採用されたものと同じタイプの液晶です。それまでのモノクロ表示の液晶と比べ、残像が残らないので動きの速いゲームが楽しめます。

Q これまで縦長だったのに、どうして横長のゲーム機に変わったの?

A より大きな画面を搭載するためと、実際に手に持ったときの安定感に優れていたことから、これまでのゲームボーイとはイメージの違う横長になりました。

Q ポケットカメラはスロットにセットしたけど、専用のデジタルカメラって、どうやってゲームボーイにつなぐの?

A ゲームボーイ用に販売された『ポケットカメラ』とは違い、カートリッジスロットではなく、デジタルカメラ専用の端子がゲームボーイアドバンスに用意されています。ですから、携帯電話やPHSとつなげる専用アダプタをスロットにセットした状態でも、デジタルカメラの画像をやりとりできるようになるわけです。

Q アメリカやヨーロッパではゲームボーイアドバンスは発売しないの?

A 海外では、2000年のクリスマスにゲームボーイアドバンスを発売する予定でいます。同時に携帯電話との接続アダプタも発売しますので、インターネットの端末としても使えるようになります。

Q 電子メールを使ってみたいけど、どうやって文字を入力するの?

A ソフトウェアキーボードといって、画面上に表示される文字をカーソルキーなどで選んで、文章を入力できるような仕組みを考えています。電子メールを使うためのソフトウェアや、インターネットを閲覧するソフトも開発していきますよ。

© Lucasfilm Ltd. & TM.All rights reserved. Used under authorization.　© 1999 Nintendo　© Copyright 1999 Sony Communication Network Corporation. All rights reserved.

特報

11.01

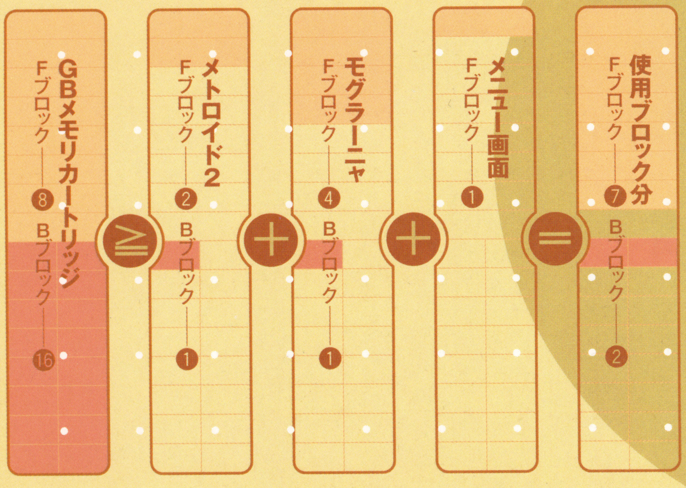
GB用書き換

本誌読者ならよくご存じのローソンのLoppiで、GB用ソフトの書き換えサービスが始まる。中古屋で探してもめったに手に入らなかったあのソフトが！　さらに新作も！　リーズナブルな価格でキミのGBで遊べるんだ。どんなタイトルが？　やりかたは？　さぁ、ゲームファンなら大注目のこのニュース、刮目して読むベシ。

今回のGB用ソフトの書き換えサービスは、全国7067店舗（7月末現在）のローソンで11月1日から開始される。この日から発売される、書き込み専用"GBメモリカートリッジ"（税別価格2,500円）をLoppiに差し込んで、書き換えを行うシステム。このカートリッジの容量は8メガビットあり、うまく組み合わせれば7本ものタイトルのソフトを書き込めるのだ。もちろん、ニンテンドウパワー同様、飽きたら上書きも可能なので、何度でもくり返し使うことができるぞ。サービス開始と同時に書き換えが始まる旧作タイトルは、次ページの21本。『スーパーマリオ』シリーズや、最近発売されたばかりの『ゼルダの伝説DX』など、任天堂ブランドの名作ばかりが揃っている。12月には、新作『スーパーマリオブラザーズDX』をはじめ約10タイトルの書き換えソフトが追加されるとのこと。さらに2000年には新・旧作あわせて100タイトル以上が書き換え可能になる予定だ。そのなかには、サードパーティーのソフトも含まれているらしいぞ。気になるソフトの価格は、旧作が1本800円～1,000円、新作が1,000円～2,000円程度。もともとは2,000円～4,000円はするソフトが、お手ごろ価格で楽しめちゃうんだから、これは利用するっきゃないね。

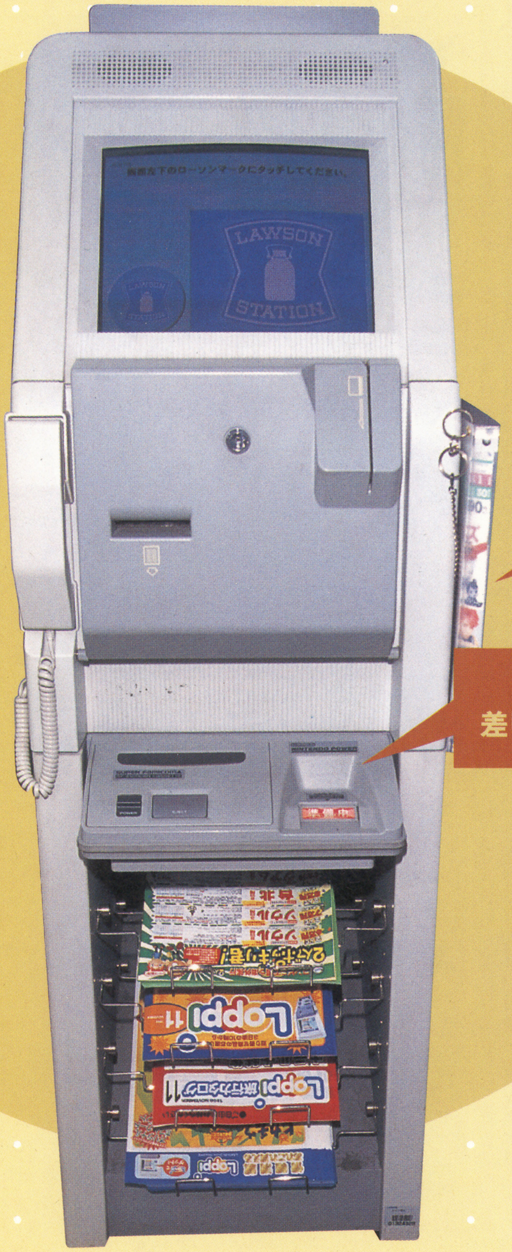
空きメモリーに注意！

GBメモリカートリッジには、Fブロックが8、Bブロックが16あり、このブロック数の範囲内でソフトを書き込むことが可能なのだ。ただし、複数のソフトを書き込んだ場合、メニュー画面用にFブロックを1使うことを忘れてはならない。たとえば、『メトロイド2』（Fブロックを2、Bブロックを1使用）と『モグラーニャ』（Fブロックを4、Bブロックを1使用）を書き込んだ場合、メニューと合わせてFが7、Bが2のブロックが使われることになる。



これがGBメモリカートリッジ
2,500円（税別）

ソフト えスタート！



全国のローソンの
Loppiで！

©Loppiの使いかたは、48ページを参考にしてね。

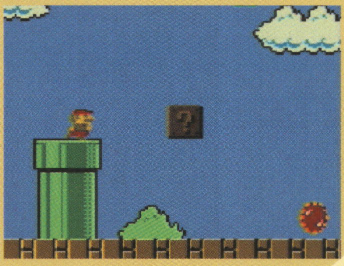
ココに、差し込むんだね

任天堂広報の本郷さんに聞いたよ！

GBは、1989年に発売以降、800種類以上のソフト資産がありますが、名作と言われるソフトも古い物はなかなか入手が困難です。今回当社のソフト21タイトルを書き換えサービスを開始することにより、より安価に名作ソフトを手に入れてもらえることになると思います。今後、ライセンシーソフトをはじめ、続々と書き換えタイトルは増やしていきますから、お楽しみに！

新作は12月から！

12月1日からは、新作『スーパーマリオブラザーズDX』が発売になる。これは、1985年に発売されたファミコン版『スーパーマリオブラザーズ』を移植したもの。発売当時600万本をこえる大ヒットとなり、ファミコン黄金期を築いた名作だ。



写真はすでに欧米で発売中のバージョン。

Ⓒ1985,1999 Nintendo.

書き換えサービス第1弾 全ソフトカタログ

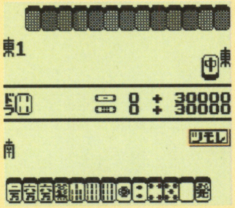
11月1日から書き換えが可能になるタイトルを、ズラリー気に紹介しよう。どうよ？ おぉっ！ って、声を上げたくなるようなソフトばかりじゃない？ ルールがシンプルなだけに、ゲームのおもしろさのエッセンスがギュッと詰まった名作が並んでいるでしょ？ いまのうちから、ブロック数を気にしながら、どれを書き換えようか考えておこうね。

【クロレビスコア】
クロレビスコアとは、そのソフトが発売された当時、週刊ファミ通の"クロスレビュー"で獲得した点数の合計のこと。4人のレビュアーが10点満点で採点しているから、40点なら全員満点ということになる。書き換えの目安にして欲しい。ただし、あくまでも"当時の"スコアだからね。

役満

■価格：800円 ■発売：1989年4月21日 ■クロレビ：--点

Fブロック……1
Bブロック……0

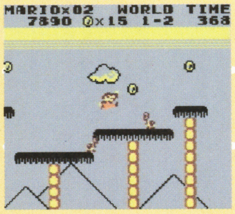


ゲーム開始時に細かなルール設定もできる本格派の麻雀ゲーム。個性的な打ち筋の5人のコンピュータープレイヤーたちと勝負をしたり、通信ケーブルをつないで友だちと対戦プレイもできるのだ。

スーパーマリオランド

■価格：800円 ■発売：1989年4月21日 ■クロレビ：--点

Fブロック……1
Bブロック……0

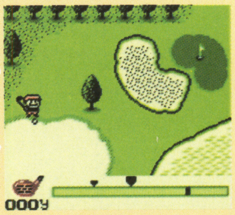


マリオが、潜水艦や飛行機に乗って4つの王国を冒険するアクションゲーム。それぞれの王国のボスを倒し、デイジー姫（ピーチ姫、ではない！）を助け出すことが目的だ。初代GBと同時に発売された。

ゴルフ

■価格：800円 ■発売：1989年11月28日 ■クロレビ：26点

Fブロック……1
Bブロック……1

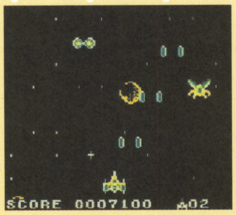


ファミコンから移植されたゴルフゲーム。初心者向けの"JAPAN"と、上級者用の"USA"ふたつのコース、計36ホールにチャレンジできる。通信ケーブルを使えば、友だちとマッチプレイも楽しめるぞ。

ソーラーストライカー

■価格：800円 ■発売：1990年1月26日 ■クロレビ：23点

Fブロック……1
Bブロック……0

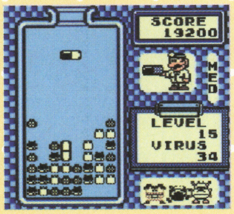


GB初の縦スクロール型シューティングゲーム。ステージごとに登場するボスを倒し、地球を破壊へと導くトリノ星人の本拠地を攻撃するのだ！ ボタンを押しっぱなしにしていれば連射ができるぞ。

ドクターマリオ

■価格：800円 ■発売：1990年7月27日 ■クロレビ：31点

Fブロック……1
Bブロック……0

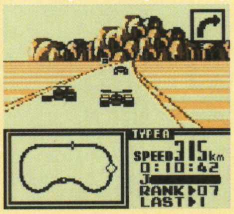


ビンの中の3種類のウイルスを、ドクターマリオが入れるカプセルを動かして退治する落ちものパズル。ウイルスと同色のカプセルを縦か横に4個以上並べると消すことができるぞ。通信対戦も可能だ。

F1レース

■価格：800円 ■発売：1990年11月9日 ■クロレビ：24点

Fブロック……1
Bブロック……1

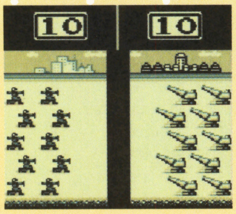


セッティングの異なる2種類のF1カーから好みのものを選び、14ものコースで熱きデッドヒートを繰り広げるレースゲーム。"4人用アダプタ"を使用すれば、4人までの通信対戦も可能になるぞ。

ゲームボーイウォーズ

■価格：800円 ■発売：1991年5月21日 ■クロレビ：31点

Fブロック……2
Bブロック……1

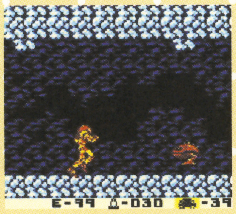


人気を博した『ファミコンウォーズ』のGB版。コンピューターの思考もファミコン版に比べ賢くなっており、対戦相手として手ごたえアリ。攻撃や占領したときのアニメーションもよくできているのだ。

メトロイドII リターン オブ サムス

■価格：800円 ■発売：1992年1月21日 ■クロレビ：25点

Fブロック……2
Bブロック……1

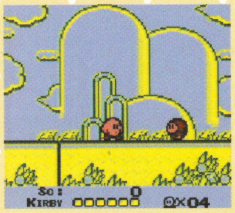


脱皮をくり返しながら成長する、宇宙生命体メトロイドを倒すSFアクションゲーム。迷路のように入り組んだ地下世界で、謎を解きながらアイテムを探し出し、主人公サムスを強くしていこう。

星のカービィ

■価格：800円 ■発売：1992年4月27日 ■クロレビ：22点

Fブロック……2
Bブロック……0



敵を吸い込んで弾にするという、斬新な攻撃方法が話題になったファンタジックなアクションゲーム。かわいいカービィが初登場したソフト。デデデ大王を倒し、プププランドに平和をもたらすのだ！

※役満、スーパーマリオランドは、クロスレビューで採点が行われていない。

©1989,1990,1991Nintendo©1992 HAL LABORATORY INC. Licensed to Nintendo

カエルの為に鐘は鳴る

■価格:800円 ■発売:1992年9月14日 ■クロレビ:30点

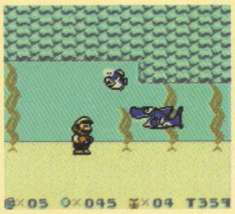
Fブロック——4
Bブロック——1

サブレ王国の王子となってティラミス姫を大魔王から助け出す、ドタバタ冒険大活劇。誰にでもプレイできるアクションと適度な謎解き、そしてコミカルなストーリー展開のため、ハマること必至だぞ。

スーパーマリオランド2 6つの金貨

■価格:800円 ■発売:1992年10月21日 ■クロレビ:25点

Fブロック——4
Bブロック——1

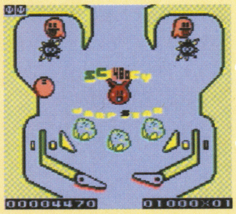


海、山、宇宙など9つのゾーンで6つの金貨を集め、占領されたマリオ城を封印を解き、にっくきワリオを倒そう！新しいアイテムのニンジンを取るとジャンプ力がアップした"バニーマリオ"になるぞ。

カービィのピンボール

■価格:800円 ■発売:1993年11月27日 ■クロレビ:27点

Fブロック——2
Bブロック——1

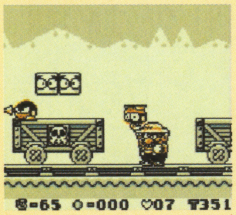


『星のカービィ』のキャラクターたちが大活躍するピンボールゲーム。カービィをフリッパーで弾いて、デデデ大王を倒そう。サウンドも臨場感たっぷり。かわいい仕掛けが満載だけど、難易度は高めだ。

スーパーマリオランド3 ワリオランド

■価格:800円 ■発売:1994年4月14日 ■クロレビ:25点

Fブロック——4
Bブロック——1

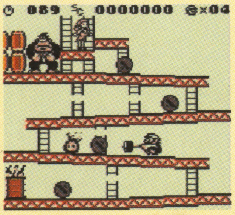


"ワリオ"が主役になった痛快パワフルアクションゲーム。体当たりが爽快！ アイテムを取れば、どんどん変身してパワーアップしていくぞ。海賊のお宝を全部横取りして、ワリオ城をうち建てよう!

ドンキーコング

■価格:1000円 ■発売:1994年6月14日 ■クロレビ:27点

Fブロック——4
Bブロック——1

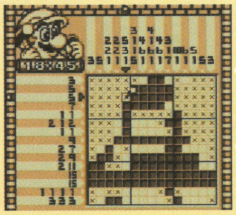


往年の名作ゲームをGBにリニューアル。ただし、新たに100ステージ以上も追加されているぞ。ニューヒロインのポリーンを救うため、パワー自慢のドンキーコングに多彩な技をくり出してやっつけるのだ。

マリオのピクロス

■価格:1000円 ■発売:1995年3月14日 ■クロレビ:29点

Fブロック——2
Bブロック——1

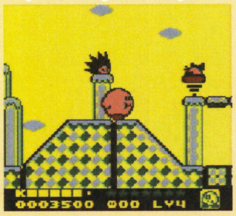


左と上に書かれた数字をヒントに、マス目を埋めていく思考型パズルゲーム。正しく塗りつぶしていくと、隠されていたドット絵が浮かび上がってくるのだ。問題は、初心者から上級者まで楽しめる全256問!

星のカービィ2

■価格:1000円 ■発売:1995年3月21日 ■クロレビ:29点

Fブロック——4
Bブロック——1

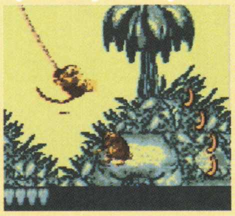


かわいいカービィが主人公のアクションゲーム第2弾。吸い込んだ敵の特技をコピーして攻撃する能力は健在だ。3匹の新キャラクターと合体することで、さらに多彩な攻撃方法が可能になった。

スーパードンキーコングGB

■価格:1000円 ■発売:1995年7月27日 ■クロレビ:24点

Fブロック——4
Bブロック——1

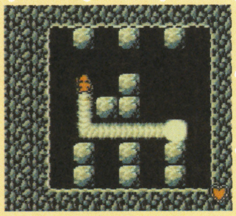


ドンキーとディディーを操る人気アクションゲームのGB版。緻密なグラフィックはGBとは思えぬほどである。サイやダチョウなどのサポートキャラクターとともに、ステージ狭しと冒険をくり広げよう。

モグラ〜ニャ

■価格:1000円 ■発売:1996年7月21日 ■クロレビ:24点

Fブロック——4
Bブロック——1

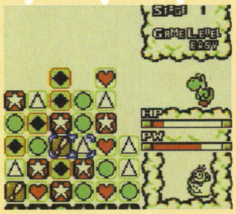


もぐらのモグラーニャが、畑を守るじんべえにさらわれた家族を救うため奮闘するアクションパズルゲーム。穴を掘って地上と地下を行き来しながら"黒いたま"を出口まで運ぼう。通信対戦も熱いぞ。

ヨッシーのパネポン

■価格:1000円 ■発売:1996年10月26日 ■クロレビ:22点

Fブロック——4
Bブロック——0

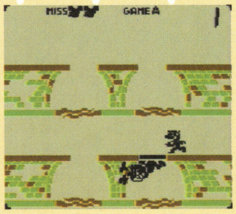


下からせり上がってくる5種類のパネルを入れ替え、同じパネルを縦か横に3枚以上揃えて消していくアクションパズルゲーム。シンプルなルールだけに連鎖が熱い！ 5つのモードで5倍楽しめるぞ!

ゲームボーイギャラリー

■価格:1000円 ■発売:1997年2月1日 ■クロレビ:22点

Fブロック——2
Bブロック——1

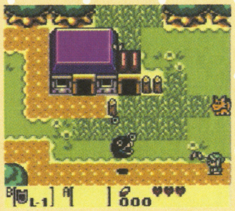


"ゲーム&ウォッチ"の名作ゲーム、"マンホール"、"ファイア"、"オクトパス"、"オイルパニック"がGBに移植された。オリジナルのままの「むかし」モードと現代風にアレンジした「いま」モードで遊べるぞ。

ゼルダの伝説 夢をみる島DX

■価格:1000円 ■発売:1998年12月12日 ■クロレビ:32点

Fブロック——8
Bブロック——4



1993年に発売された作品のカラーGB対応リメイク版。新しいイベントやダンジョンが追加されている。嵐に巻き込まれて漂着した、謎だらけの島でのリンクの新しい冒険は、誰もが虜になるおもしろさだ。

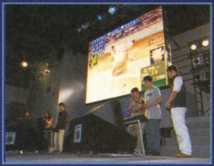
©1992,1993,1994 ,1995,1996,1980,1981,1982,1983,1997,1998 Nintendo
©1993 HAL LABORATORY INC. Nintendo ©1995 APE inc.©1995 JUPITER Co.,Ltd.
©1995 HAL LABORATORY INC./Nintendo©1995 ,1996 Nintendo/Intelligent Systems

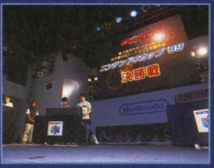
NINTENDO SPACE W AFTER REPORT

8月27、28、29日の3日間、幕張メッセにて、スペースワールドが開催された。初日はあいにくの雨模様。しかし、天気が回復するにつれて人が増え、各ブースはあっという間に黒山の人だかり。話題作のまえには順番待ちの長蛇の列。わずか5分間から10分間ほどを遊ぶために、30分から1時間待ちという状態。2日目、3日目となると身

羨望　第3回ポケモンリーグ 任天堂公式トーナメント ポケモンリーグ決勝大会

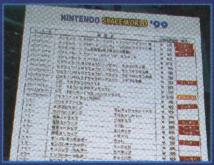
地区大会を勝ち抜いてきたポケモントレーナーたちがしのぎを削る戦いをくり広げた。ステージには観客が押し寄せ、大画面に釘づけ。使用したのは『ポケモンスタジアム2』。相性を考えたポケモンチェンジ、弱点を突いた的確な攻撃と、観客を唸らせるような戦法がつぎつぎとくり出された。使用頻度が高かったのはピクシーやペルシアン。やはり使うポケモンは似通ってくるらしい。そして、激闘を勝ち抜いた優勝者には、金色に輝く楯と『ポケットモンスター金・銀』の目録が手渡された。





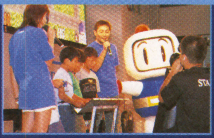
殺到　物販コーナー狂想曲

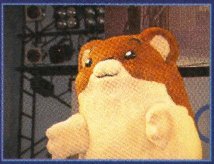
開場と同時に長蛇の列ができたのは、ポケモングッズなどを販売していたコーナー。その列は会場内では収まりきれず、炎天下の会場の外まで伸びていった。ほんと、外に並んだ人はごくろうさまです。人気の品は“ポケモンクッキー”や“ポケモン人形焼”。このほかにも、ぬいぐるみやらアクセサリーなどが飛ぶように売れていた。午後になると商品リストの看板には“売り切れ”の文字が！　会場をあとにする人の手にはおみやげがどっさり。

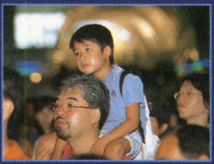


注目　ミニゲーム大会に参加

『ハムスター倶楽部』と『爆ボンバーマン2』を使ったゲーム大会も行われた。ステージの横では、ゲームに登場するキャラクターのぬいぐるみが、客席に愛嬌を振りまいていた。小さな子供たちはゲーム大会より、ぬいぐるみに目を奪われていたようだ。はじめにゲームの機械が故障するというハプニングもあって、べつの意味でも注目された!?　時間をつないだ司会のお姉さんと急いで機械を直した人に合掌。

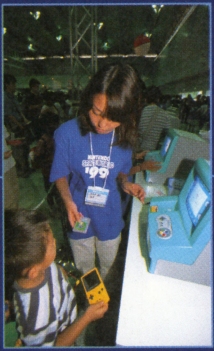






踊る　DK64ダンサーズ華麗に舞う

会場の一画に『ドンキーコング64』の特設ステージが設けられていた。1日に数回、子供たちの参加するゲーム大会やDK64ダンサーズによる“Hip Hop Jungle”というパフォーマンスが行われた。DJ、ダンサー、ラッパーがノリノリのビートに合わせて『ドンキーコング64』を紹介するという趣向で、ステージはクラブっぽい雰囲気。思わずリズムを取ってしまうほど賑やかだった。余談だが、DK64ダンサーズが登場すると、観客の平均年齢が少しばかり上がったように見えたのは気のせいか!?



限定　ミュウプレゼントも3回目!?

スペースワールド恒例のミュウプレゼント。当選した人のみの受けつけなので、ここはさほど混雑はしていなかった。カートリッジにミュウが移され、それを手渡されるときは誰もがうれしそうな顔。やっぱりなんだかんだといっても、みんなミュウが欲しいんだよね。ただし、もらったミュウのレベルは5くらいなので、育てるのがひと苦労。早速、『ポケモン』をプレイしている人も見受けられた。

乱入　スマッシュブラザーズ大会に飛び入り！

ゲーム大会でいちばん人気が高かったのが“スマッシュブラザーズファイティングバトル”。腕に覚えのある者がドドッと集まり、白熱の勝ち抜き戦を展開した。そして、“ファイティングバトル”を勝ち上がった人はメインステージでの名人戦へ。名人戦ともなると戦いはさらにヒートアップ。目まぐるしく優劣が入れ替わり、タイムアップになるまで誰が勝つかわからない。これぞ名人と言えるような戦いに、観客は目を奪われていたぞ。

ORLD '99

【任天堂スペースワールド'99 -アフターレポート】

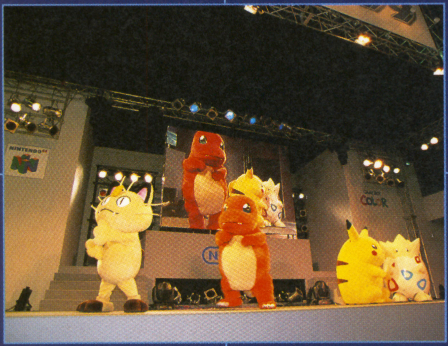
動きがままならぬほどの人で溢れ、どこもかしこも人、人、人。会場は熱気に包まれ、お祭り騒ぎといった感じに。話題の『ポケットモンスター金・銀』の出展もあってか、3日間に訪れた人の数は延べ17万人。今年のスペースワールドは大盛況だった。そこで今回は、見所満載のイベントや出展作品を中心に、スペースワールド'99の模様をお伝えする。

交流　スペースワールドならではの風物詩

コスプレはお約束!?　リンクとゼルダ姫が会場内を闊歩していた。写真の注文にも快く、「ハイ、ポーズ」。テーブルのある休憩場所では、ポケモンカードで遊んでいる子供たちの姿が。カードを交換するにはまたとない機会。いくつかのグループに分かれて、熱心にカードゲームに興じていた。

声援　テレビでおなじみのタレントが登場！

『64マリオスタジアム』でおなじみの“あっちゃん”こと、須藤温子がデビュー曲を披露。さわやかな歌声が観客のハートを和ませていた。歌が終わったあとには、客席の子供たちとジャンケン大会。勝ち残った10名には素敵なプレゼントが。もちろん、あさりどのふたりもステージを盛り上げていた。

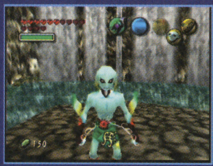


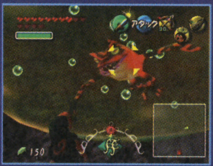
愛嬌　着ぐるみポケモンの心温まるストーリー

ピカチュウ、トゲピー、ヒトカゲ、ニャースの4匹が、ちょっとしたエピソードを披露。タイトルは『トゲピーをゲットするのニャ！』。その名のとおり、ニャースはトゲピーをゲットしようと企むが……。もちろんピカチュウの活躍でニャースを撃退。愛らしいピカチュウの声や、ひょうきんなヒトカゲの動きに、小さな子供たちはすっかり魅入っていた。最後は『ポケモン音頭』をみんなで大合唱。

ゼルダの伝説 外伝（仮） ●2000年3月発売予定 6,800円 任天堂

前作『時のオカリナ』と同じシステムを使いながら、新たにお面による変身が加わった。リンクがお面をかぶってさまざまなキャラクターに変身することにより、水中に潜ったり、空を飛んだりと、多彩なアクションを見せてくれる。会場では、“スピードツアー”、“ダンジョンツアー”、“バトルツアー”など、いろいろな場面をプレイできるようになっていた。





右上／ゾーラに変身すれば水の中もスーイスイ。お面の力はスゴいです。　右下／会場ではボスとの戦闘が体験できた。

スーパーマリオRPG2（仮） ●2000年1月発売予定 6,800円 任天堂

マリオRPGが出るのはN64では初めて。2Dと3Dをミックスしたユニークなグラフィックに、みんな目を丸くしていた。前作で好評だったアクション要素の高いバトルも健在だ。ハラハラドキドキの仕掛けや楽しいイベントも盛りだくさん。このゲームの醍醐味は、なんといっても強いマリオを作り上げていくところ。ヒゲおじさんをパワーアップしていくのが楽しいぞ。

右上／ほのぼのとした演出がなんともいい味出してます。　右下／ピーチ姫危うし！　やっぱり悪役はクッパかな？

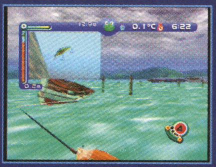
NINTENDO

人気作の続編が目白押し！

N64のコーナーでは、続編ものゲームが数多く出展されていた。スペースを大きく取っていたにも関わらず、人気タイトルのまえはすぐに人だかり。ただし、なじみのゲームばかりで、目を惹くような新タイトルが少なかったのが残念なところ。来年のドルフィンを控えているせいか、安定感のある続編ものを揃えてきたような印象を受けた。

エキサイトバイク64（仮） ●2000年2月発売予定 5,800円 任天堂

モトクロスレースをフューチャーした懐かしの『エキサイトバイク』がN64で復活！ 激しいアップダウンが連続するコースを、オフロードバイクで駆け抜けていこう。3Dスティックのハンドルさばきでジャンプから着地までの微妙な操作が可能になり、思いどおりにバイクをコントロールできるようになった。エディットモードで好みのコースを作ることも簡単だ。



糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！ ●2000年4月発売予定 6,800円 任天堂

本格的なバス釣りゲーム。ルアーの動きがリアルに再現されている。水上と水中にカメラを設け、ライン、釣竿、ルアー、バスなどの動きを表示。釣りに必要な情報がひと目で確認できる。また、自由に歩き回れるフィールドと天候の変化によって、自然の中で釣りをしているような気分にさせてくれるぞ。専用コントローラー“ツリコン64”も注目を浴びていた。

カスタムロボ ●11月発売予定 価格未定 任天堂

装備をいろいろ組み替えてカスタムロボを強くしていく。そして、“ホロセウム”と呼ばれるバトルフィールドでカスタムロボどうしを戦わせるのだ。ゲームモードには、ストーリーに沿ってゲームを進めるRPGアクションモードと、対戦で技を競うアーケードアクションモードがある。簡単な操作でロボットが動き、豪快な技が炸裂！ 爽快な戦闘を楽しめるぞ。

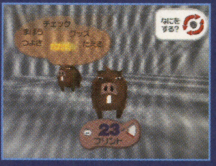
ドンキーコング64（仮） ●1999年12月発売予定 7,800円 任天堂

『ドンキーコング』シリーズといえば、グラフィックのクオリティーの高さが特徴。今回の新作は、メモリー拡張パック専用で格段に美しいビジュアルを体験できる。また、使用キャラクターは、ドンキー、ディディー、タイニー、チャンキー、ランキーの5匹に増え、それぞれの特徴を活かしたアクションが楽しめる。会場ではトロッコや滑り台を使ったコイン取りゲームが遊べたぞ。

右上／美しく滑らかなグラフィックは目を見張るばかり。　右下／地面を叩くハンドストラップ攻撃。パワフルさにシビレます。

MOTHER3 豚王の最期 ●2000年5月発売予定 6,800円 任天堂

アメリカンテイストな雰囲気にファニーな演出。会場で見たかぎりでも、『マザー』らしさが随所に感じられた。今回の『3』の主人公は4人家族と1匹の犬。ゲームはいくつかのパートに分かれ、各章ごとに父親や息子など、主人公が変わるようになっている。また、走って飛んで体当たりといったリズム感のある戦闘も楽しめるぞ。

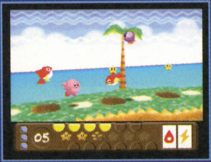


右上／レトロ調な街並み。黒コートの男が父親のフリント。　右下／コミカルな敵キャラクター。戦いは戦略が要求される。

©1999 Nintendo©1999 Nintendo.Game by INTELLIGENT SYSTEMS.©1999 Nintendo.Game by Rare.
©1999 Nintendo/HAL Laboratory,Inc./Shigesato Itoi ©1999 Nintendo.Game developed by LeftField.©1999 NOISE(Marigul)

星のカービィ64（仮） ●2000年3月発売予定 6,800円 任天堂

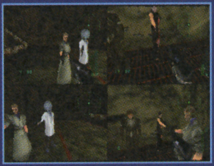
カービィの吸い込み能力もさらに磨きがかかった。今度は単に吸い込んだ敵の能力をコピーして攻撃するだけではなく、能力をかけ合わせて、新しい能力を身につけることができるようになった。さらに、敵を持ち上げたり、武器を奪ったりといったアクションもプラス。カービィの仕種は相変わらず愛らしく、小さな子供たちに大人気だった。



右上／ばらばらになったクリスタルを探しにカービィは旅立つ。 右下／冒険の途中で誰かがカービィを助けてくれるかも。

ジェット フォース ジェミニ（仮） ●1999年11月発売予定 6,800円 任天堂

ロボット昆虫軍団の魔の手から惑星を守り、敵の将軍ミザールを倒すのだ。アクション、アドベンチャー、シューティング、パズルといったあらゆる要素がぎっしり。主人公の男の子、女の子、犬をパワーアップしながらさまざまな難局に立ち向かっていこう。手応えのある仕掛けがチャレンジ精神をくすぐるぞ。臨場感のあるグラフィックも一見の価値あり。



パーフェクトダーク（仮） ●2000年2月発売予定 6,800円 任天堂

ハードボイルドな雰囲気が漂う3Dシューティングゲーム。敵地へ潜入した特殊捜査員ジョアンナ・ダークを待ち受けるものは!? 息もつかせぬ銃撃戦、予測のつかない敵の行動パターンなど、手に汗握る緊張感が味わえる。また、ポケットカメラで顔写真を撮り、それをキャラクターに貼り付けることいった機能も。対戦プレイなら、さらなる興奮を体験できるだろう。

マリオパーティ2（仮） ●1999年12月発売予定 5,800円 任天堂

マリオ一家勢揃いのパーティゲーム第2弾。今回の舞台はマリオランド。そこに現れたクッパと、マリオ、ルイージ、ヨッシー、ドンキー、ワリオ、ピーチ姫がゲームで対決するのだ。ミニゲームは64種類とボリュームたっぷり。バラエティ豊かな内容で、全部を遊び尽くすのも大変。ゲーム中ではアイテムが使えるようになり、一段と駆け引きがおもしろくなった。

64

スリッ駆ラジッ駆 ●1999年10月発売予定 5,800円 任天堂

ラジコンカーを操る楽しさを追求したレースゲーム。意外とラジコンとテレビゲームがベストマッチ。さながらコントローラーはプロポ感覚。メインのグランプリモードをはじめ、対戦モード、オリジナルコース機能などモードも充実している。ラジコンカーは全部で8種類。オンロード、オフロードの仕様があるぞ。ラジコン好きにはたまらない内容だ。

右上／？マークの下には何が!? マリオの選んだものは……。 右下／マシンを使っての金網デスマッチ。生き残るのは誰!?

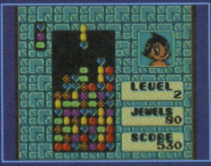
待ちに待った、あのゲームがついに登場！

ゲームボーイといったら何はともあれ『ポケットモンスター金・銀』。会場には288台の『金・銀』専用機が設置されていたが、最長1時間待ちといった状態。やっぱりというか、当然というか、あらためて人気ぶりを見せつけられた感じ。正式な発売日も発表され、いやが上にも期待度は高まっていた。

GAMEBOY

コラムスGB～手塚治虫キャラクターズ～ ●1999年11月5日発売予定 3,800円 メディアファクトリー

GBでは初めて、手塚キャラクターを使った『コラムス』が登場。アトム、ブラックジャック、レオ、写楽、サファイヤ、メルモなど総勢12名のキャラクターとともにコラムスを楽しめるのだ。ルールは簡単。同じ色の宝石を3つ以上、縦、横、斜めに揃えて消していくのだ。いまだに根強い人気を誇る手塚キャラクターだけに、興味を引かれてプレイする人も多かった。

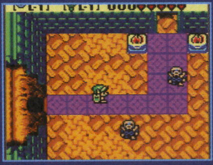


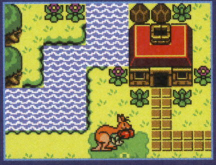
ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～（仮） ●1999年12月発売予定 3,800円 任天堂

『ポケットモンスター金・銀』に劣らず注目を浴びていたのがGB版『ゼルダ』。力の章、知恵の章、勇気の章と、3部作で発売されるのもオドロキだが、各章がリンクしてゲームの展開が変化するというシステムにもビックリ。また、四季の変化といった要素も加わり、新たな『ゼルダ』誕生といった印象だ。設置マシンが2台だけだったせいか、長い列ができていた。

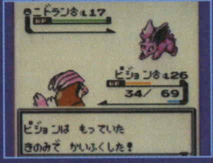
ポケットモンスター金・銀 ●1999年11月21日発売予定 3,800円 任天堂

1ヵ月ごとに新情報が伝えられる『ポケットモンスター金・銀』。今回は実際にプレイする機会を得たわけだが、プレイ時間10分では検証するまでは至らなかった。とはいっても、新ポケモンやポケギアなど、目をひく内容と機能に手応え十分。そのほかにもタマゴ、新モンスターボールの登場など、ファンの心をくすぐる仕掛けが随所に見受けられた。





中／ガノンにさらわれたゼルダ姫を救出するのだ。 右／バラバラにされた力のトライフォースはどこに!?

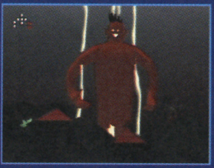


中／オスとメスによってどんな違いがあるのかな？ 右／ポケギアを使って遠くの人と電話し、情報を得るのだ。

©1999 HAL Laboratory,Inc./Nintendo ©1999 HUDSON SOFT T&M ©1999 Rare.©1995,96,98,99 Nintendo/Creatures inc.
/GAME FREAK inc. ©SEGA ENTERPRISES.CO.,LTD 1990 REPROGRAMMED GAME ©MEDIA FACTORY, 1999 CHARACTER©Tezuka Productions

巨人のドシン1 ●1999年12月発売予定 価格未定 パーラム（マリーガル）

64DD注目のタイトルはこれ。ハートやドクロを集めて巨人を大きくしていくというちょっと変わったゲームだ。正義を愛するラブ巨人になるもよし、破壊の限りを尽くすヘイト巨人になるもよし、プレイヤーは自由に巨人を操って楽しむことができる。また、64DDの時計機能によって、電源を切ってもゲーム内の時間は流れ、プレイをするたびに新鮮な変化を体験できるのだ。



右上／ハート、ドクロとも、いっぱいになると巨人がひと回り大きくなる。右下／ヘイト巨人は赤くなりあらゆるものを破壊する。

F-ZERO X エクスパンションキット（仮） ●発売日未定 価格未定 任天堂

『F-ZERO X』にオリジナルコースやマシンが作れる新機能を追加させるパワーアップキット。エディター機能は、開発スタッフが使用したものとほぼ同等の能力。自在にコースをレイアウトし、そこに自分でデザインしたマシンを走らせる、ということが簡単にできてしまう。コースは100個を保存可能だ。こうしたゲームのアップグレードソフトは今後増えていくに違いない。

右上／コースの作成は項目にしたがって作業を進めるだけ。右下／パーツを組み合わせてマシンを作っていくのだ。

64DD

期待を抱かせるラインナップ

噂のベールに包まれていた64DDが全貌を現わした。64DDの特徴であるネットワークの接続や、データの書き換え機能が、どうゲームをおもしろくしてくれるのか？ 64DDを発売するランドネットディーディーのブースは興味津々の人でいっぱい。64DDの実力を確かめようと多くの人が詰めかけていた。展示されたタイトルも斬新な内容のものが揃っていたぞ。

タレントスタジオ ●発売日未定 価格未定 任天堂

いろんなパーツを組み合わせてオリジナルタレントを作り上げるソフト。作ったタレントはパントマイム画面でリアルな動きを見せてくれる。アニメーション機能を使えば、字幕や背景などを入れてちょっとしたムービーが作れるのだ。『ペイントスタジオ』とのデータのやり取りも可能だ。ほかにも『ポリゴンスタジオ』など、データの互換性のあるツールが発売される予定。

右上／目、鼻、口などのパーツを組み合わせて顔を作る。右下／アニメーション機能でCMふうな演出も簡単にできる。

ペイントスタジオ ●発売日未定 価格未定 任天堂

お手軽簡単なお絵描きソフト。落書き感覚で本格的な絵やパラパラマンガが描けてしまう。6種類のペンやスタンプ、特殊効果など機能充実。マリオやポケモンなどのイラスト素材もたくさん入っている。また、キャプチャーカセットやポケットカメラなどを使えば画像を取り込むことも可能だ。出来上がった絵は、ネットを通じて発表できるようになるとか。

右上／どんな絵になるかは自分のアイデア次第。 右下／自分の顔を取り込んで、おもしろおかしく絵が描ける。

©1999 Nintendo ©1999 NOISE/Marigul

緊急トークショー in スペースワールド

「ゲームが、遊びが、進化する?」～64DDやネットワークでゲームが変わる!?～

ゲームアナリストの平林久和氏を司会に、『巨人のドシン1』の制作者の飯田和敏氏と、64DDとゲームボーイを接続して遊べる『DT(仮)』の制作者の遠藤雅伸氏を迎えて、64DDやネットワークがもたらすゲームの可能性について意見を交換した。

★ドシンは世界の注目の的!?

平林　全世界のマスコミが注目している『巨人のドシン1』。海外のメディアからのインタビューがたいへん多かったみたいですが、いまのところ反応はどうですか?

飯田　けっこうイケてると思います。プレステ2がどうなりますかとかよく聞かれました。知りません(笑)。でも、『ドシン』の反応はいいですね。

平林　はっきり言いましょう。『アクアノートの休日』より全然いいです。『巨人のドシン1』は思いっきりメジャー。これからのゲームの王道と思います。それではクリエーターみずから『ドシン』を語ってもらいましょう。

飯田　ゲーム史上最大のキャラが出るんですよ、南の島に。音楽いいでしょ?　怪獣映画を意識したものを作ってもらったんです。

平林　ドシンのおなかのあたりに出っ張りがあります。あれは名前がついているそうなんですが?

飯田　ヘ・ン・ポ。

平林　その心は?

飯田　ヘそと○○○の中間にあるから(笑)。

平林　巨人にとって意味があるんですか?

飯田　ワンポイント(笑)。地面を上げたり下げたりするゲームなんで、ジャンル名はアゲ・サ・ゲーム南国風。もう直球でやっているんですよ。とにかくデッカクなろうと。

平林　『巨人のドシン1』を簡単に説明するとどんなゲーム?

飯田　どうしてPSじゃなくて64DDでゲームを作りたかっていうと、任天堂好きなんで。任天堂ジェネレーションという自覚があるんですよ。

平林　マリオ大好きだしね。

飯田　マリオ大好き!　なんでしたっけ。そうそう。一言で説明すると『ポピュラス』ってゲームがあります。

平林　天地創造のゲームで有名な。

飯田　はい。『ポピュラス』と『マリオ』を合体させたかったんですね。

平林　なるほど。少しずつ地形が出来上がってくるのを箱庭ゲームというけど、ある意味、南の島が箱庭という空間と考えればいいかと。けど箱庭ゲームってえてして、自分で目的を考えなくてはならない。ところが『ドシン』は、巨人が大きくなればいいと、目的がはっきりしている。そこにテーマを絞ってきたのが、コンセプトの勝利だね。

飯田　巨人の足しか見えないシーンもあります。画面からはみ出ちゃって(笑)。

★DTとはいったいどんなもの?

平林　実際プレイできないものではあるんですが、あちらに『DT』というものがあります。遠藤さん『DT』って何ですか?

DT(仮)ゲームボーイのカートリッジに差し込む形のケーブルが、64DDのコネクターにつながれている。ゲームの『DT』は、ナノマシンというウイルスが人間をどういう風に変えていくのかというストーリー。そのキーワードとなるのが『DT』。

遠藤　『DT』っていうのは、新たなる世界を作りだしたものとして捉えてください。『DT』で何が出来るかというと、データのやり取りは当たり前なんですが、それだけなら64GBパックでかまわないわけです。『DT』のほうはゲームボーイの側をコントローラーとして使うところが大きく違っている。コントローラーの中にもう1個モニターがあるわけで、これを4つつなげることができる。最終的にはそれぞれが自分のモニターを見ながら、大きな画面でゲームをすることが可能になります。今回64DD側はグラフィックとして見せる部分を担当し、ゲームボーイのほうは世界観を説明するような形になっています。とくに文字の表示ということに非常に力を入れています。

平林　ゲームボーイでは表示するのが難しい文字が出るということですね。

遠藤　そうです。じつはこの『DT』というのは、モバイルノベルっていうんですか、ちょっと変わった小説なんです。そこにはカードゲームも入っていて、カードを収集するとそのカードにまつわるお話が読めるようになるんです。そのお話に関しては、ハイパーリンクという形で、みなさんにわかりやすく紹介したいなと思っています。

平林　ちょっと話を整理すると、まずハード的におもしろいことができる。N64とゲームボーイがただのデータベースだけじゃなく、ゲームでつなぐということ。グラフィックやデータの格納は64DDを使うってことですね。

遠藤　そのとおりです。

平林　あと、何を遊ぶのかというと、普通のゲームではなく、ゲームボーイで本が読めるようなものを用意したということですね。わからないことがあったらハイパーリンクですぐに解説を読むことができる。そういった仕組みを持っている物語がゲームボーイに入っているってことですね。

遠藤　そうです。もともと『DT』っていうのは、近未来のSF的な世界なんです。非常に変わった世界なんですが、ゲームのシチュエーションとしてはたいへんおもしろい形になっています。まず、カードゲームとしてみなさんにプレイしていただこうと思ってます。

★ネットワークに対して何を期待する?

平林　おふたかたは、ネットワークに何を期待しているのでしょう。

遠藤　いちばんやりたいのはネットワークで対戦すること。距離ってものを感じさせないゲーム仲間が作れるってとこに期待しています。あとは、データを転送するとか、『DT』でも検討中ですがカードの交換をネット上でできればおもしろいかなと思っています。

平林　飯田くんはどうですか?

飯田　『ペイントスタジオ』と『タレントスタジオ』というツール系ソフトがでていますよね。『ドシン』もグラフィックツールっぽかったりするんですが、クリエーターとユーザーの関係を少しひっくり返したいなと。『ペイントスタジオ』でいいキャラクターを作ってくれたら、『ドシン』の中に取り込んじゃう。64DDとネットを使って俺たちに楽させてよって考えです。

平林　『ペイントスタジオ』と『タレントスタジオ』はデータのやり取りが可能。やろうと思えば『ドシン』の中に取り込むこともできる。

飯田　大量のグラフィックデータを作る苦しみをユーザーさんにも味わってもらおうと。

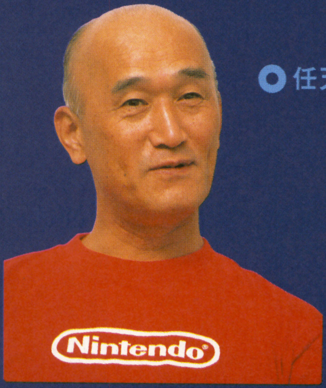
平林　でも、ユーザーは楽しんでやればいいんだよね。

飯田　そうです。苦しいとばかり言っているけど本当は楽しいんです。この歓びをみんなで味わおうよ。

(8月27日スペースワールド・ランドネットディーディーブースにて)

○スペースワールド'99インタビュー

スペースワールドの会場で、任天堂の顔というべきおふたりに、任天堂の方向性および、今後のゲームのありかたについてお話をうかがった。



○任天堂のご意見番 今西紘史

任天堂株式会社 取締役 広報室室長

――早速ですが2000年に向けて、任天堂のビジョンをお聞きしたいんですが。今後、64DDやドルフィンとか次世代機を投入してくる中で、任天堂は何を目指しているのでしょうか？

今西　いままでのようなことじゃゲームはダメになるということですね。いろんな仕掛け、連動ということを重点的にやっていくでしょうね。N64とGBの接続から始まって、これからさまざまな連動タイプのものが出てくるでしょう。通信関係でもいろんなものを連動させて、ユーザーがいままで味わったことのない楽しみや体験を提供していこうと思っています。また、大作主義的な方向ばかり目指していると当然ダメだろうし、クリエーターたちも行き詰まり感を抱いていると思う。クリエーターたちのためにも違う開発環境を用意してやらないと彼らも脱皮できない。もちろん、大作主義は一部のユーザーにはいいかもしれないが、もっと広いユーザーにはゲームから去って行くことになりかねないと思っています。

――今後のテーマは連動ということですか?

今西　そうですね。それとゲームを何年も待つのもね。マネージメントしててもイライラするから。ついに、というものばっかりだから(笑)。クリエーターも大変なんだよね。そういったことを変換する意味でも、違った仕掛けができる環境を用意しないとまずいじゃないかと。

――それは64DDであり、ドルフィンであり、また、ゲームボーイということですか？

今西　やっぱりゲームボーイは重要な役割を果たしているし、あのコンセプトはいつまでも支持されると思いますね。これは任天堂の核であるとともに、ゲームの世界全体から見ても大きな核だろうと思いますから。

――ようやく『ポケットモンスター金・銀』の発売日が発表されましたね。今後『ポケモン』を使った連動とかも計画しているのですか?

今西　大事なキャラクターですしね。大きな資産になっていますから、いろいろ活用したいと思います。アメリカでたいへんな評価を受けたんで、世界で通用することが立証されたようで安心しています。

――ドルフィンの開発状況はどうなんですか?

今西　まったくわからない(笑)。開発部隊は進んでいるといっているが。神経質になっているね。情報の小出しはしないらしい。

――では逆に、ドルフィンについて正式発表されるときは、かなりのことがわかると考えてよろしいのでしょうか?

今西　そうでしょうね。発表は発売間際じゃないですか。ドルフィンとばかり言っているけど、それまでにはいろんなことがまだあると思いますよ。N64にしてもROMの価値はそう簡単にすたれないはずですから。

――64DDもいよいよという感じですね。おもしろいゲームもたくさんありましたし。

今西　私は非常に期待しています。案外うまく地道に普及していくと思いますよ。

――N64やゲームボーイとは違うアプローチができますよね。

今西　まず、マーケティングが違う。展開の方法としては合っていると思いますがね。一応、材料も相当揃えられるようだし、ゲームにしろその後の展開にしろ。しかし、どうしてもやりたいことがいっぱいあって順番とか決めるのが。どういう絞り込みをして確実な普及を図っていくかね。満足感を与えて、展開しないと。

――64DDのゲームは『タレントスタジオ』とか、64DDにしかできないようなものを目指すのですか？

今西　あれね。小さい子供さんがやっているからねえ。ああいうゲームは用意すべきだと思いますよ。

――『ペイントスタジオ』や『タレントスタジオ』のコンテストはやりますか？

今西　やるでしょうね。それはネットでやるとかいろいろ考えられますね。

――64DDが発売されてから約1年後にドルフィンが出るようですが、その住みわけとかどう考えていらっしゃいますか？

今西　これはユーザーが選ぶことであり、またクリエーターが選ぶことだと思うんでね。これからは連動とか、いろんな仕掛けができる環境を提供したい。あとはクリエーターが選択して自分のアイデアをどこで活かしていくかですから。僕らは案外安心しているんですよ。

――今年のスペースワールドの感触はどうですか?

今西　今日はとくに流れがいいよね。

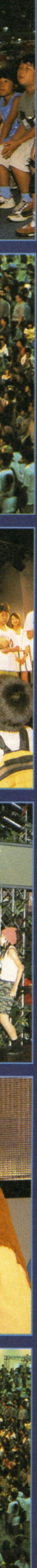
――初日は4万5000人入りましたよね。

今西　初日はいいスタート切れたと思いますね。朝、雨が降ったんで、ちょっと出だしがどうかと心配したんですが。今日もっと入れば大成功ですよ。

――ゲームショウと違ってファミリー層が目立ちますよね。

今西　うれしいですよね。おじいさん、おばあさんに連れてきてもらったり、子供たちの入ってくるときの笑顔が何よりの財産ですよ。とくに身障者の方が来てくれるのがうれしい。ほんとうに遊んでいるんだなと感じられますからね。それを味わえるのが我々いちばん幸せですよ。

（8月28日　スペースワールド・プレスルームにて）



PRESENT seeP.137

スペースワールドのおみやげ

任天堂のご好意により、普通では手に入らないオリジナルTシャツ2枚（1枚は宮本氏のサイン入り）と、来場者全員に配られたCDを10枚プレゼント。希望商品を官製はがきに明記の上、137ページの宛先までお送りください。発表は発送をもって代えさせていただきます。

●Tシャツ――2名

●ポケモンCD――10名

●ゲーム業界のカリスマ　宮本茂　任天堂株式会社 情報開発本部 情報開発部部長

――今西さんは“連動”ということをキーワードにしていたのですが、宮本さん自身はどうお考えですか？

宮本　当然、N64を始めたときからずっと言ってきたことなんで、そのわりにまだタイトルが成熟もしてないし、たくさん作れてない。それよりもいま流行っている遊びをさらに豪華にしていくというムードで開発を進めている。“いま、どんな遊びを作るのか”というのがウチのスタンスなんで。そういう意味では連動に限らず、新しい形で遊ぶところに新しい娯楽のスタイルが生まれる。そういうのがつねに必要なんです。それはドルフィン、N64に限らず、遊びかたを考える、スタイルを考えるってことでは変わってないですね。今回出展している『ゼルダの伝説 外伝』にしても、遊びのスタイルを変えようとしています。ただのストーリーの続きという続編は作っていないので。

――ハイラル地方がメインの舞台ではないのですか？

宮本　そうですね。一応、ハイラルであってハイラルではない。スタルキッドとリンクのあいだにある世界。今回の話は、現実か夢かわからないパラレルワールドが舞台です。

――これまでの『ゼルダ』とは雰囲気が違うのですか？

宮本　いつもそうでしょ？　僕らは遊びのシステムを作っているわけで、仕組みにいちばん合っている舞台を選んでいるだけです。今度の仕組みというのは、前作ではオカリナをめぐっていろんなキャラクターが出てきたわけだけれども、今回はそれぞれのキャラクターが立ってくるような、思い入れが深くなるようなものにしようとやっています。アクションゲームのシステムの制作には何年もかかるものなので、そのシステムを使って『ゼルダ』以外のものを作ろうかとも考えたんです。でもやっぱり、そのシステムを使って『ゼルダ』の続編を作ったほうが早くユーザーに届けられるし、ドルフィンに行くまえにもうひとつ『ゼルダ』を作ろうと思って。そんなところから『外伝』を立ち上げたんですよ。64DDの『裏ゼルダ』と呼ばれているものも存在していて、すでに『時のオカリナ』と64DDで動くようになってます。これはランドネットでどうするかまだ決めてませんけど。

――『外伝』のどこを楽しんでもらいたいですか？

宮本　わりとセールストークがないゲーム(笑)。今度はプロデューサーなので、具体的に仕様を書くとかせず、手を下さないようにしています。今のチームで十分ゲームを作れますので。親がついていると、親離れしませんから(笑)。実際、コンセプトの話だけをしていて、どこをメインにフューチャーして作るかはディレクターに一任しています。まあ、『外伝』のウリはやっぱりお面システムになるんでしょうね。今回はAIというほどのものではないんですが、ひとつずつの書き込みをちゃんとしていこうと。以前では、3人のスタルフォスが出てきても、ひとりが攻めてきてもほかは休めという単純なアルゴリズムなんですが、今回は適度に順番を変えて攻めてくるし、ヤバくなるとちょっと待機してもう一度態勢を立て直して出てくるとか、そう意味での書き込みを進めています。よりハイラルで遊んだというイメージを与えるというか、ひとつずつ思い入れが深くなるようなものになるとおもしろいと思うんですよね。

――GB版『ゼルダ』はカプコンの岡本氏が関わっていますが、今後も他社とやっていくことはありますか？

宮本　あれはカプコンさんから話があったのではなくて、岡本くん個人から話があったからやったことなんです。岡本くんと任天堂の考えかたが非常に近かったから。まあ、デキが悪かったら『魔界村』にするって約束なんで(笑)。

――それでは個人で考えかたが同じだったら今後もありうると。

宮本　そうですね。

――3部作ということですが？

宮本　ええ。それがいっしょにやることになった理由なんです。3部作同時に開発を進めて、それぞれ半年以内の期間で続けて出して、どの順番で遊んでもそれなりに話が成り立つ仕組みでやりたいと。ローソンの書き換えを含めて、もっとソフトの供給の仕方とか、遊ぶ形を変えてみたいっていう。それに『ゼルダ』を使ったらどうだろうということで、いっしょにやっているんです。

――今後のゲームのありかたについてはどうお考えですか？

宮本　それを言ってしまうとうちの企業秘密になっちゃうんですけど(笑)。少なくともユーザーが現状を見て思っていることや、流通がつぎにこれがあれば売れると考えている形にはならないと思う。大きな揺り戻しがあるし、ドルフィンとかプレステ2はいまのハードより単に高性能なマシン。その位置づけだけでは成り立っていかないと思いますね。制作サイドで言えば、いまのコストは合わないわけですよ。これはユーザーには関係ないんですがね。まあ、そのコストを合わせる方法として、中古対策とか政治的なことで解決しようとしているけど、じつはそうではなくてゲームというものは、アイデアとシンプルなクリエーティブで奥深く遊べたわけでしょ。いまは、情報量の増大など、目方で売るような世界にみんなが引っ張られていっているけど、全部のゲームがそうではなくて、アイデアによって光っているソフトがありますよね。だから、もっとそういうものが主流になっていくと思うし、そういうものがいまのウツワの中だけで発展していくかというと、また息詰まってくるでしょうし。新しいウツワを準備して提供するのが任天堂の仕事ですかね。ただ、ここN64を何年かやっていて反省していることは、いろんなウツワに対しての提案はしたけど、中身を作るというところまで面倒をみていない。だから64DDが遅れているのは、『タレントスタジオ』の完成が遅れたからで。今度は完成を遅らせないようにがんばろうってやっているところです(笑)。

――新しいウツワ、ドルフィンで最初に何を作ろうとお考えですか？

宮本　海外のスタッフに『マリオ』がいいか、『ゼルダ』がいいか、『メトロイド』がいいか選んでくれと言っているんですよ。『マリオ』になるのかな。

――ドルフィンのポテンシャルはどのくらい秘めていますか？

宮本　まだわからない。でも、最後に出てくるハードなんで性能はいちばん高い。ただ能力を使いきったフルスペックのゲームは旗頭としているんでしょうが、ゲームを作る側として、それは余裕として使われるわけです。その部分で言えば自由に作れる。ハードを使いこなしたゲームはつねに、上手に作るということなんですけど、もうそろそろ上手に作らなくても、遊びかたが新しければおもしろいという時代に入ってきてますから。つぎの世代のマシンは全部そうだと思いますよ。

――スペックが上がることによって、機能をすべて活かすということではなく、開発の可能性を広げるハードということですか？

宮本　なっていくと思います。いや、すでになってきてますね。

――ドルフィンはN64や64DDとはつながるようになるんですか？

宮本　僕はわからないです。64DDはつながるようにしたかったんですが。

――N64、64DD、ドルフィン、ゲームボーイがあるとなると、クリエーターも選択の幅が広がって、アイデアを活かせるんじゃないですか？

宮本　そうですね。チームの制作規模によって、ハードを選ぶことができる。アイデアを出せる幅っていうのが、ハードによって広がると思います。

（8月29日　スペースワールド・プレスルームにて）

第2回任天堂公式 ファミ通トーナメント

堂々開催中!!

チャレンジするたびドラマが生まれる……奇跡のスコアを叩き出せ!!

第2回のトーナメントの舞台となるのはヘイホーデザート。前回よりも難易度の高いテクニカルなコースで、戦略性も要求される。個性的なキャラクターに育て上げるのはいいけれど、度が過ぎると、スコアメイクで苦しむことにもなりかねないぞ。

CAUTION!!

注意!! 今回のトーナメントでは、『マリオゴルフGB』で育成したキャラクターのみ参加を受け付けます!!

←まずは64GBパックを使って、育てたキャラクターをN64本体に移そう。

まずはトーナメントモードに入るのだ!!

ファミ通トーナメントに参加するためには、最初に特別な操作を行う必要がある。以下に説明する手順を踏んで、トーナメントに臨んでほしい。なお、トーナメントの途中でリセットボタンを押したり、「ゲームをおわる」を選んで中断したりした場合、トーナメントに参加し直すためには、もう一度1～4の操作を行わなければならないぞ。

エントリーコード
1P6JQG2N

1

Zボタンと Rボタンを押したままAボタンを押し、クラブハウスに入る

←まず、メインメニューの「クラブハウス」にカーソルを合わせます。この状態で、Zボタン(またはLボタン)とRボタンの両方を押したままにして、Aボタンを押してください。

2

「エントリーコード」にカーソルを合わせ、Aボタンを押す

←1番の操作を行うと、画面には通常の項目のほかに、新たに「エントリーコード」が表示されているはずです。この「エントリーコード」にカーソルを合わせて、Aボタンを押します。

3

エントリーコード「1P6JQG2N」を間違えないように入力する

←ここで「1P6JQG2N」と入れてください。文字を間違えた場合は、「←」にカーソルを合わせてAボタンを押すか、またはそのままBボタンを押すと、文字をひとつ消すことができます。

4

以上で第2回ファミ通トーナメントへの参加準備は完了!

←エントリーコードの文字をすべて間違いなく入力したら、画面中央右の「OK」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。これで、トーナメントモードに入ることができます。

応募要項をよく読み、間違いのないように応募を!!

第2回任天堂公式ファミ通トーナメントへは、『マリオゴルフGB』で育成したキャラクターでのみ参加することができます。それ以外のキャラクターでの応募は受け付けておりません。トーナメントはホール3 "ヘイホーデザート" で行われます。ラウンド中の天候や風向き、風力はランダムで決まります。18ホールを終了すると "スコア" と "タイム"、キャラクターの "レベル"、そして各種情報をチェックする "けっかパスワード" が画面に表示されます。トーナメントへ応募するためには、これらのデータが必要になりますので、間違えないように書き留めておいてください。応募者の中で、18ホールをもっとも少ないスコアで回った人が優勝となります。なお、優勝者が同じ打数で並んだ場合は、タイムが短い人の順位が上となります。

トーナメントに参加するための応募用紙は、月刊ファミ通64+の本号および12月号(10/21発売)、週刊ファミ通9/10号(8/27発売)、月刊ファミ通ブロス10月号(8/30発売)および11月号(9/30発売)の各誌に付いています。これに必要事項をもれなく記入して、官製はがきの裏に貼ってお送りください。ひとり何通でも応募できますが、応募用紙は前述の各誌から切り取ったものを使用してください。コピーしたものや指定外の応募用紙で応募してきたり、記入内容に間違いがあると、応募は無効となります。なお、キャラクターのネーミングに問題があると編集部のほうで判断した場合は、入賞が取り消させていただく場合もありますので、あらかじめご了承ください。応募はがきは10/25(月)必着です。トーナメントの結果および入賞者の発表は、月刊ファミ通64+1月号(11/21発売)誌上、および11月下旬発売の週刊ファミ通・月刊ファミ通ブロス誌上にて行います。

←トーナメント終了後に表示されるこの画面のデータを、間違えずにメモしよう。このほかにも、自分のキャラクターのレベルも忘れないようにしてほしい。

<応募が無効となる例>

- 記入した「けっかパスワード」が読み取れない……誰もが読めるような、きれいな字で書き込んでくださいね
- 記入した内容に間違いがある……テレビ画面からの写し間違えがないように、十分に注意して
- 記入もれがある……はがきを出す前に書き忘れがないか、もう一度最終確認をしよう
- コピーした応募用紙で応募している……カラーコピーもNG。本誌から切り抜いたオリジナルを使うこと
- 受付締め切りを過ぎてしまっている……10/25の時点で編集部に届いているようにハガキを出そう!

今回も豪華賞品の数々が参加者を待っている!!

優勝…1名

前回に引き続き、第2回任天堂公式ファミ通トーナメントでも"トップを取った者がいちばん偉い"ことに決定。というわけで、最少のスコアを叩き出した栄えある優勝者は、ここに挙げた豪華賞品を総取りする権利を手にすることができるのだ。今回の賞品は、非売品を中心に揃えてあるぞ。

特製の盾、メタルマリオ仕様の『マリオゴルフ64』ゲームカセット、海外限定色のGBカラー本体、オリジナルキャップ、特製ボール、『スーパーマリオよみうりオープンゴルフトーナメント』で実際に使用されたピンフラッグの各賞品をセットで

入賞…2〜4位の入賞者各1名、計3名

第1回と同様に、今回のトーナメントにおいても、同じスコアで熾烈な優勝争いがくり広げられることが予想される。惜しくも優勝に手が届かなかった2位から4位までのプレイヤーにも、賞品を用意。頑張ってください。

海外限定色のGBカラー本体、特製ポロシャツ、『スーパーマリオよみうりオープンゴルフトーナメント』で実際に使用されたピンフラッグの各賞品をセットで

順位賞…100位、200位、300位、400位、500位の中から抽選で1名ずつ、計5名

キリのいい順位をゲットした人に対しては、"順位賞"を贈呈。とはいえ、これは狙って取れるというものではありません。この賞に選ばれた人というのは、ある意味では優勝するよりもすごいことかもしれない!?

海外限定色のGBカラー本体、特製ボール、オリジナルワッペンの各賞品をセットで

64賞…−8(スコア64)で回ったプレイヤーの中から抽選で 20名

『マリオゴルフ64』ならではの賞を、ということでこれです。普通にプレイしていれば、このスコアを出すのは比較的楽なはず。「どーしても賞品が欲しいッ!!」という人は、この"64賞"を狙ってみてはいかがでしょうか?

特製ボール、オリジナルキャップ、オリジナルワッペンの各賞品をセットで

参加賞…参加者全員の中から抽選で 100名

トーナメントは参加者があってこそ成り立つもの。応募してくれた皆さま、本当にありがとうございます。惜しくも上位のスコアに届かなかったり、各賞からもれた人のために、感謝の気持ちを込めて"参加賞"用意しました。

特製ボール、オリジナルワッペンの各賞品をセットで

宛先 〒101-8691
東京都千代田区神田郵便局 私書箱10号 株式会社アスキー
「マリオゴルフ第2回トーナメント」64+係 行

エントリー締め切りは
10月25日 必着

<キリトリセン>

ファミ通トーナメント応募用紙

けっかパスワード

使用キャラクター (四角に丸をつけてね)

自分でつけた名前	スコア
キャラクターのレベル	**タイム**
	： ：

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19 年 月 日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□ 都道府県			
		☎（ ） －		

ファミ通64+11月号

©1999 Nintendo/CAMELOT

COMING UP NEXT

最新スクープ情報

いよいよ『ポケットモンスター金・銀』の発売までのカウントダウンが始まった。待望の『ツクールシリーズ』や『R-TYPE』がGBに登場など、今月も盛りだくさん。はじめからおしまいまで、読み飛ばしちゃだめだよ。

- ポケットモンスター金・銀
- RPGツクールGB
- WIN BACK
- マリーのアトリエ／エリーのアトリエ～ザールブルグの妖精錬金術士
- ロボットポンコッツ64 七つの海のカラメル
- ロボットポンコッツ ムーンバージョン
- ボンバーマンMAX 光の勇者／闇の戦士
- 筋肉番付GB～挑戦者はキミだ!～
- 銃鋼戦記バレットバトラー
- ぷよぷよ～んパーティー
- ポケットGT
- Little Magic
- R-TYPE DX
- Front Row
- クイックスアドベンチャー
- ～倉庫番伝説～光と闇の国
- KLUSTAR

SOFT Release Schedule

ニンテンドウ64　64DD　ゲームボーイ　ニンテンドウパワー

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
9月23日	□ WIN BACK	コーエー	アクション	●●●●●●●●●●	7,800円
9月29日	□ 64花札～天使の約束～	アルトロン	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
10月2日	□ ビーストウォーズメタルス64	タカラ	アクション	●●●●●●●●●●	7,800円
10月14日	□ V-RALLY EDITION99	スパイク	アクション	●●●●●●●●●●	7,800円
10月15日	□ プロ麻雀「兵」64	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
10月29日	□ スーパーロボット大戦64	バンプレスト	シミュレーション	●●●●●●●●○○	7,800円(予価)
10月	□ 夜光虫II～殺人航路～	アテナ	その他	●●●●●●●●●●	6,800円
10月	□ スリッ駆 ラジッ駆	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	5,800円
11月11日	□ VIEW POINT 2064	スパイク	シューティング	●●●●●●●●●●	7,800円
11月中旬	□ ぷよぷよ～んパーティー	コンパイル	パズル	●●●●●●●●○○	6,800円
11月下旬	□ チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	タカラ	アクション	●●●●●●●○○○	6,800円(予価)
11月	□ カスタムロボ	未定	RPG	●●●●●●●●●○	価格未定
11月	□ ジェットフォースジェミニ(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●●●●●○	6,800円(予価)
12月3日	□ 爆ボンバーマン2	ハドソン	アクション	●●●●●●●●○○	価格未定
12月24日	□ 忍たま乱太郎パズル	カルチャーブレーン	パズル	●●●●○○○○○○	価格未定
12月	□ ドンキーコング64(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●●●●○○	7,800円
12月	□ マリオパーティ2(仮題)	任天堂	その他	●●●●●●●○○○	5,800円
12月	□ トップギア・ラリー2	ケムコ	アクション	●●●●●○○○○○	価格未定
12月	□ トップギア・ハイパーバイク	ケムコ	アクション	●●●●●●●○○○	価格未定
12月	□ ロボットポンコッツ64七つの海のカラメル	ハドソン	その他	●●●●●●●○○○	価格未定
'99年秋	□ WIPEOUT64	エコナックジャパンエンターテインメント	アクション	●●●●●●●●●●	7,980円
'99年	□ 64ウォーズ	ハドソン	シミュレーション	●●●●●●●○○○	価格未定
'99年	□ フライトシミュレーター(仮題)	ビデオシステム	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定
'99年	□ Tonic Trouble	Ubiソフト	アクション	●●●●●●●●○○	価格未定
2000年1月	□ スーパーマリオRPG2(仮題)	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	6,800円
2000年1月	□ バーチャル・プロレス2～王道継承～	アスミック・エースエンタテインメント	アクション	●●●●●●●●○○	価格未定
2000年2月	□ エキサイトバイク64(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●○○○○○	5,800円
2000年2月	□ パーフェクトダーク(仮題)	任天堂	未定	●●●●●●●○○○	6,800円
2000年2月	□ 大刀	ケムコ	アクション	●●●●●○○○○○	6,980円(予価)
2000年3月	□ ゼルダの伝説外伝(仮題)	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	6,800円
2000年3月	□ 星のカービィ64(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●○○○○○	6,800円
2000年4月	□ 糸井重里のバス釣りNo.1・決定版	任天堂	スポーツ	●●●●●○○○○○	6,800円
2000年5月	□ マザー3豚王の最期	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	6,800円
未定	□ On&Off RACING	イマジニア	アクション	○○○○○○○○○○	6,800円
未定	□ レブ・リミット	セタ	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ウルトラベースボール64 実名版(仮題)	カルチャーブレーン	スポーツ	●●●●○○○○○○	価格未定
未定	□ スーパーマン	タイトー	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ Cu-On-Pa(クオンパ)	ティーアンドイーソフト	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ コンカーズクエスト(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ バイオハザード2(仮題)	カプコン	アクション	●●●●●●●●○○	価格未定
未定	□ ファイアーエムブレム64(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ パネルでポン64(仮題)	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ミニレーサーズ(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□ リボルト	アクレイムジャパン	その他	●●●●●●●●●○	5,800円
未定	□ がんばれゴエモンもののけ双六(仮題)	コナミ	アクション	●●●●●○○○○○	価格未定
未定	□ 不思議のダンジョンシリーズ第5弾!! 64風来のシレン(仮題)	チュンソフト	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定

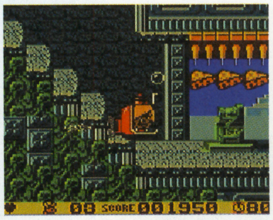
発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
12月1日	□ 巨人のドシン1	未定	未定	●●●●●●●●●●	価格未定
12月	□ マリオアーティスト タレントスタジオ(仮題)	任天堂	その他	●●●●●●●●●○	価格未定
12月	□ マリオアーティスト ペイントスタジオ(仮題)	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
12月	□ マリオアーティスト ポリゴンスタジオ(仮題)	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
12月	□ シムシティ64(仮題)	任天堂	シミュレーション	●●●●●●●●●○	価格未定
12月	□ F-ZERO X エクスパンションキット(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	価格未定
未定	□ ゼルダの伝説DD(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ キャベツ(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ウォール街(仮題)	未定	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スーパーマリオ64-2(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 井出洋介の麻雀塾	未定	その他	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□ 現代大戦略 Ultimate War	未定	シミュレーション	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□ 日本プロゴルフツアー64(仮題)	未定	スポーツ	●●●●●●●●●○	価格未定

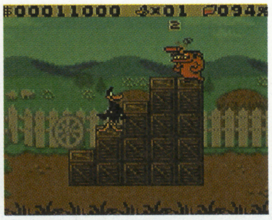
発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
10月1日	□ ピクロスNP Vol.4	任天堂	パズル	●●●●●●●●●●	2,000円

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
9月23日	□ ゲームボーイドラゴンクエストI・II	エニックス	RPG	●●●●●●●●●●	4,900円
9月23日	□ かわいいペットショップ物語	タイトー	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円
9月23日	□ Front Row	キッド	アクション	●●●●●●●●●●	3,980円
10月14日	□ V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	スパイク	アクション	●●●●●●●●●●	3,980円
9月下旬	□ ウェットリスGB	イマジニア	パズル	●●●●●●●●●●	価格未定
10月1日	□ スーパーロボット大戦リンクバトラー	バンプレスト	シミュレーション	●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
10月8日	□ 格闘料理伝説ビストロレシピ～激闘★フードバトル編	バンプレスト	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
10月8日	□ スーパーリアルフィッシング	ボトムアップ	スポーツ	●●●●●●●●●●	4,500円
10月8日	□ オセロミレニアム	ツクダオリジナル	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
10月21日	□ 銃鋼戦記バレットバトラー	コナミ	その他	●●●●●●●●●●	4,500円
10月22日	□ クイックスアドベンチャー	タイトー	パズル	●●●●●●●●●○	3,980円
10月28日	□ 語楽王TANGO!	J・ウイング	パズル	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
10月29日	□ ハムスター倶楽部	ジョルダン	その他	●●●●●●●●●○	3,980円(予価)
10月上旬	□ ディジャヴ I&II	ケムコ	その他	●●●●●●●●●○	3,980円
10月下旬	□ Wizardly EMPIRE	スターフィッシュ	RPG	●●●●●●●●●○	3,980円
10月下旬	□ アクアライフ	タム	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
10月	□ スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	アクション	●●●●●○○○○○	3,900円
10月	□ 白江七段の囲碁入門	カルチャーブレーン	その他	●●○○○○○○○○	3,200円
10月	□ 夜光虫GB	アテナ	その他	●●●●●●●●●○	3,800円
10月	□ シルバニアファミリー～おとぎの国のペンダント(仮題)	エポック社	RPG	●●●●●●●●●○	3,980円
10月	□ ポケットGT	エム・ティー・オー	アクション	●●●●●●●●●●	3,980円
11月11日	□ KLUSTAR	スパイク	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
11月11日	□ Little Magic	アルトロン	パズル	●●●●●●●●●○	価格未定
11月18日	□ ～倉庫番伝説～光と闇の国	J・ウイング	パズル	●●●●●●●○○○	4,300円(予価)
11月21日	□ ポケットモンスター金	任天堂	RPG	●●●●●●●●●○	3,800円
11月21日	□ ポケットモンスター銀	任天堂	RPG	●●●●●●●●●○	3,800円
11月25日	□ 筋肉番付GB～挑戦者は君だ!～	コナミ	スポーツ	●●●●●●●○○○	価格未定
11月25日	□ ビートマニアGB2ガッチャミックス	コナミ	その他	●●●●●●●○○○	4,500円(予価)
11月25日	□ 突撃! パッパラ隊	J・ウイング	その他	●●●●●●●○○○	4,500円(予価)
11月26日	□ グランデュエル	ボトムアップ	その他	●●●●●●●●○○	4,500円
11月	□ みんなの将棋―初級編―	エム・ティー・オー	その他	●●●●●●●○○○	3,980円
11月	□ ジャックの大冒険～大魔王の逆襲～	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●○	価格未定
11月	□ R-TYPE DX(仮題)	エポック社	シューティング	●●●●●●●●●○	3,980円(予価)
11月	□ メロディキッズ(仮題)	エポック社	その他	●●●●●●●●●○	3,980円(予価)
12月2日	□ ポケットプロレス	J・ウイング	スポーツ	●●●●●●●○○○	3,980円(予価)
12月3日	□ ザ・グレイトバトルPOCKET	バンプレスト	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
12月16日	□ ポケットクッキング	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●○○○○○	4,800円(予価)
12月17日	□ ボンバーマンマックス光の勇者	ハドソン	アクション	●●●●●●●●○○	価格未定
12月17日	□ ボンバーマンマックス闇の戦士	ハドソン	アクション	●●●●●●●●○○	価格未定
12月22日	□ レミングス VS	J・ウイング	パズル	●●●●●●○○○○	4,500円(予価)
12月26日	□ それいけ! アンパンマンふしぎなニコニコアルバム	アガツマ	RPG	●●●●●○○○○○	4,300円
12月上旬	□ トップギアポケット2	ケムコ	アクション	●●●●●●●○○○	価格未定
12月	□ ゼルダの伝説不思議な木の実～力の章～(仮題)	任天堂	RPG	●●●●●●●○○○	3,800円
12月	□ ファンク・ザ・9ボール(仮題)	タム	スポーツ	●●●●○○○○○○	3,980円(予価)
12月	□ パチンコ必勝ガイドデータの王様	BOSSコミュニケーションズ	その他	●●●●○○○○○○	4,980円(予価)
12月	□ 爆走戦記メタルウォーカーGB(仮題)	カプコン	アクション	●●●●○○○○○○	価格未定
12月	□ ロボットポンコッツムーンバージョン	ハドソン	アクション	●●●●●●●○○○	価格未定
12月	□ スウィート アンジェ	コーエー	その他	●●●○○○○○○○	3,980円
'99年秋	□ ゴルフだいすき!(仮題)	キッド	スポーツ	●●●●●●●●●○	3,980円
'99年秋	□ マリーのアトリエ～ザールブルグの妖精錬金術士(仮題)	イマジニア	RPG	●●●●●●○○○○	価格未定
'99年秋	□ エリーのアトリエ～ザールブルグの妖精錬金術士(仮題)	イマジニア	RPG	●●●●●●○○○○	価格未定
'99年秋	□ コラムスGB～手塚治虫キャラクターズ～	メディアファクトリー	パズル	●●●●●●●●●○	価格未定
'99年	□ スーパーブラックバス～リアル・ファイト～	スターフィッシュ	スポーツ	●●●●●●●●○○	4,500円
2000年1月	□ GO! GO! ヒッチハイク2	J・ウイング	アドベンチャー	●●●●●●○○○○	4,500円(予価)
2000年2月	□ メタモード	コーエー	RPG	●●○○○○○○○○	3,980円
2000年3月	□ ディノブリーダー4	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●●○○○○	4,880円(予価)
2000年3月	□ BLACK ONYX GB	ビーピーエス	RPG	○○○○○○○○○○	5,800円(予価)
2000年3月	□ ダンジョンセイバー	J・ウイング	RPG	●●●●○○○○○○	4,800円(予価)
2000年春	□ RPGツクールGB	アスキー	その他	●●●●○○○○○○	価格未定
未定	□ キャットウーマン	ケムコ	その他	○○○○○○○○○○	3,980円(予価)
未定	□ 飛龍の拳伝説GB SDバージョン	カルチャーブレーン	アクション	○○○○○○○○○○	3,900円
未定	□ シェラザード伝説	カルチャーブレーン	その他	○○○○○○○○○○	3,900円
未定	□ ドンキーコングランド2	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ポケモンピクロス	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スーパーマリオブラザーズデラックス	任天堂	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□ がんばれゴエモンGB～もののけ道中飛翔奉行～(仮題)	コナミ	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□ スピーディーゴンザレス(仮題)	サンソフト	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
未定	□ ダフィーダック(仮題)	サンソフト	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
未定	□ ゼルダの伝説不思議な木の実～知恵の章～(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ゼルダの伝説不思議な木の実～勇気の章～(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 不思議のダンジョンシリーズ第6弾!! 風来のシレンGB2(仮題)	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ テトリスアドベンチャー―すすめミッキーとなかまたち	カプコン	パズル	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□ よゐこのげえむ道	コナミ	その他	○○○○○○○○○○	4,500円(予価)
未定	□ メタファイト	サンソフト	アクション	●●●●●●●○○○	価格未定
未定	□ ムーミンの大冒険(仮題)	サンソフト	アクション	●●●●●○○○○○	価格未定

新作ソフト超速スクープ

スピーディーゴンザレス(仮題) & ダフィーダック(仮題)





アメリカの人気アニメ『ルーニー・テューンズ』で活躍する、ふたりのキャラクターが主人公のアクションゲームの情報がサンソフトより届いたぞ。俊足を誇る賢いネズミ・ゴンザレスが主人公の『スピーディーゴンザレス(左)』と、自信満々の気取り屋ダフィーが主人公の『ダフィーダック(右)』の2本だ。前者はゴンザレスのスピード感を活かした、ハイスピード・ジャンプアクションゲーム。宿敵のシルベスターとダフィーダックが待ち受ける、古代アステカをイメージしたステージを、疾風のように駆け抜けていくぞ。そして後者は、ダフィーがダイナマイトを投げながら敵を倒していく、一風かわったアクションゲーム。同じアニメ出身でありながら、それぞれの個性を活かしたゲームになっているところに注目しよう。どちらもカラーGB対応ソフトとして開発が進んでいて、予価は3,980円。発売日は未定とのことだけど、情報が入りしだい誌面で紹介していくので期待していてくれ。

© 1999 SUNSOFT LOONY TUNES, characters, names, and all related indica are Trademarks of Warner Bros., a Time Warner Entertainment Company L.P. © 1999

新しいポケモンたちに出会えるのは11月21日

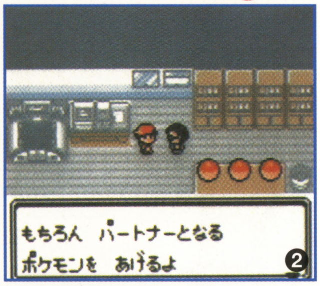
ポケットモンスター金・銀

POCKET MONSTERS

1999年11月21日
開発度90%
各3,800円／任天堂

Nintendo

急転直下



❶主人公の少年や、ウツギ博士が住むワカバタウンだ。❷3つのモンスターボールから、パートナーとなるポケモンを選ぶのだ。❸ウツギ研究所をのぞいていた謎の少年。もしかして、ラ・イ・バ・ル？❹これまでよりもスタイリッシュになった（？）オーキド博士。❺ハツラツとしたイメージのお母さん。❻主人公をポケモンじいさんのもとへとつかわしたウツギ博士。❼❽❾主人公が選ぶことになる"チコリータ"、"ヒノアラシ"、"ワニノコ"の3匹。表情を見ていると、それぞれ性格がかなり違っているみたい。キミは、どのポケモンが気に入ったかな？

『NINTENDOスペースワールド'99』の会場で、待望の発売日が発表になった『ポケットモンスター金・銀』。11月21日の発売に向けて、急ピッチでゲームの内容が明らかになってきた。今月はストーリー紹介からスタートするぞ。

主人公は、お母さんといっしょにワカバタウンに住んでいる少年。同じワカバタウンに研究所をかまえるウツギ博士のもとに、ポケモンじいさんから1通のメールが届くところから、物語ははじまる。

「すごいものを発見した！」

とだけ書かれた謎のメール。しかし研究に忙しい博士には、ポケモンじいさんのところまで確かめにいく時間がない。そこで主人公の少年に、どんなものか見てきてほしいと頼むのだった。

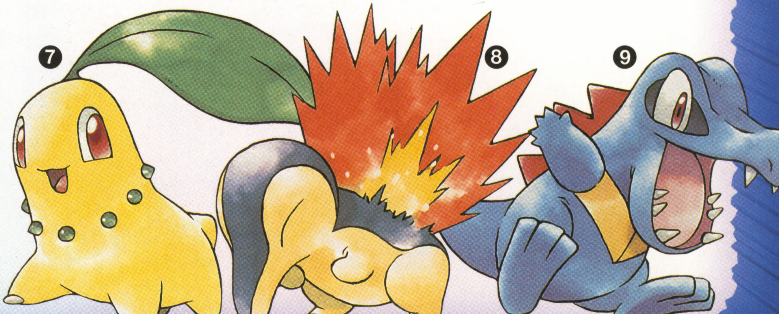
快く引き受けた少年に3つのモンスターボールを見せ、

「好きなポケモンを1匹、パートナーとして連れていっていいよ」

と博士が一言。モンスターボールに入っていたのは、"チコリータ"、"ヒノアラシ"、"ワニノコ"の3匹。さあ、キミはどのポケモンをパートナーに選ぶかな？

下のイラストを見るかぎり、"フシギダネ"、"ヒトカゲ"、"ゼニガメ"にかわって登場した、主人公といっしょに旅をしてくれるポケモンたちは、これまで以上に個性豊かなものばかり。どんなふうに成長して姿をかえてくれるのか、そしてどんな"わざ"を覚えてくれるのか、いまから楽しみだね。

ウツギ博士だけでなく、ポケモン研究の第一人者であるオーキド博士も、もちろんゲームに登場するぞ。新しい『金・銀』の世界と、これまでの『赤・緑・青・ピカチュウ』の世界は、どこかでちゃんとつながっているわけなのだ。

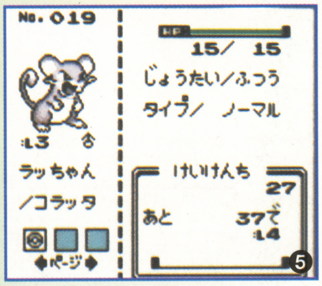


1

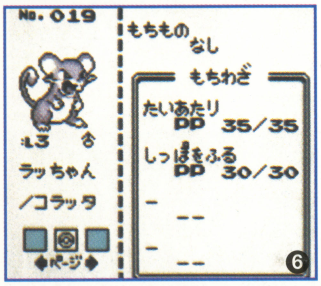
2

3

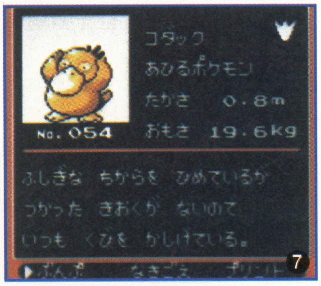
4



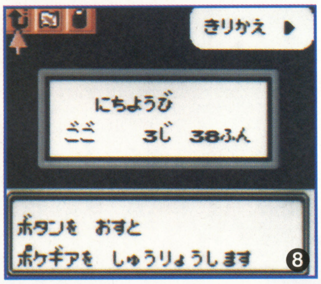
5



6



7



8

❶ポケモンじいさんの家に待つものは？❷ジョウト地方が『金・銀』の舞台だ。❸“きのみ”以外の実がつくことも。❹“リュック”と“ポケギア”が新しいメニュー画面。“ゴールド”は主人公の名前だ。❺❻3ページにわかれた強さを見る画面。❼右上に足形が表示される新ポケモンずかん。❽ポケギアで時刻がわかるのだ。❾木の前でAボタンを押すだけで“いあいぎり”が発動。❿よく使うどうぐは“べんりボタン”に登録！⓫タイムカプセルを使って、『赤・緑・青・ピカチュウ』とポケモン交換しよう。⓬新ポケモンのオドシシ。⓭彼が『金・銀』の主人公だ。⓮新ポケモンのヌオー。⓯ガンテツが作った新ポケモンボール。⓰ポケギアを使う主人公。

12 13 14

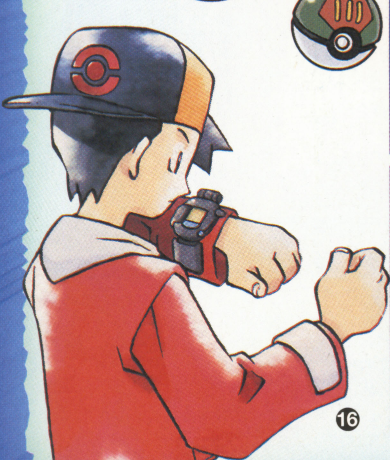
主人公がさまざまな土地を旅しながら、野生ポケモンをゲットしていくというゲームシステムは、これまでと同様。そのときに使うのがみんなもよく知っているモンスターボールなのだけど、なんと『金・銀』では新たに3つのタイプが加わることになった。デザイン的にも派手になったこれらのモンスターボールは、それぞれが特徴的な機能を持っているという。そして、さらに驚くべき事実が、これらのモンスターボールを作ったのが、9月号で紹介した“ガンテツ”だったということ。一本気な職人気質の外観は伊達じゃない。彼はポケモンボール作りの名人だったのだ。

これまでの『ポケモン』をプレイした人なら、誰でも気になっていると思うのが通信対戦とポケモン交換。残念ながら、『赤・緑・青・ピカチュウ』と『金・銀』を使っての対戦はできないとのことだけど、『金・銀』どうしでの対戦・交換はもちろん可能。ポケモンセンターの2階が通信ケーブルクラブになっていて、ここにあるトレードセンターとコロシアムで、それぞれ楽しめるという。

さらに、この通信ケーブルクラブには“タイムカプセル”があり、これを使うことで『赤・緑・青・ピカチュウ』で育てたポケモンと、『金・銀』の世界のポケモンを交換することができるのだ。テレビアニメの『ポケモン』のように、“ピカチュウ”と“トゲピー”がいっしょに旅する、なんてこともできそうだ。

ゲームを進めていくうえでよく使う“いあいぎり”や“なみのり”が、Aボタンひとつで出せるようになったり、“じてんしゃ”や“つりざお”などのどうぐを“べんりボタン（セレクトボタン）”に登録できたりと、操作性もグッとあがった『ポケモン金・銀』。待望の発売日まで、あと2ヵ月ジャストだ！

15


16

9

10

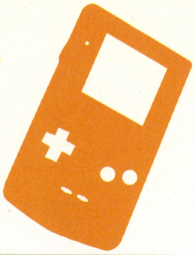
11

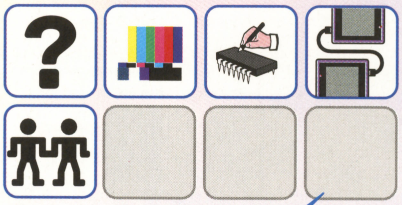
＊画面写真はすべて開発中のものです。
© 1995-1999 Nintendo / Creatures / GAME FREAK

超スクープ

自分でツクール自分でアソーブ友だちワタース!!

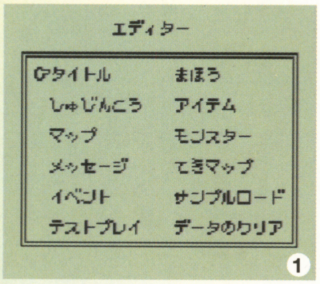
RPGツクールGB



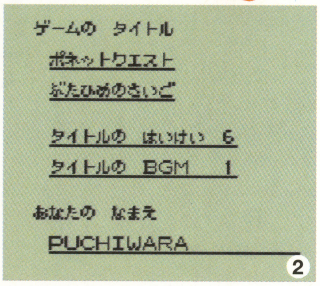


2000年春予定
開発度40%
価格未定/アスキー

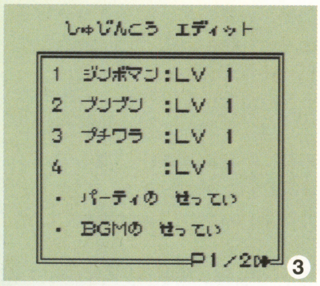
ASCII



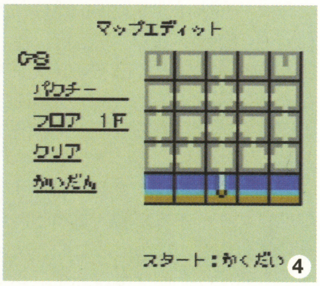
1



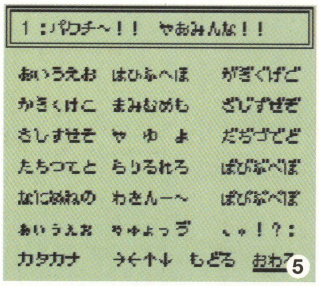
2



3



4



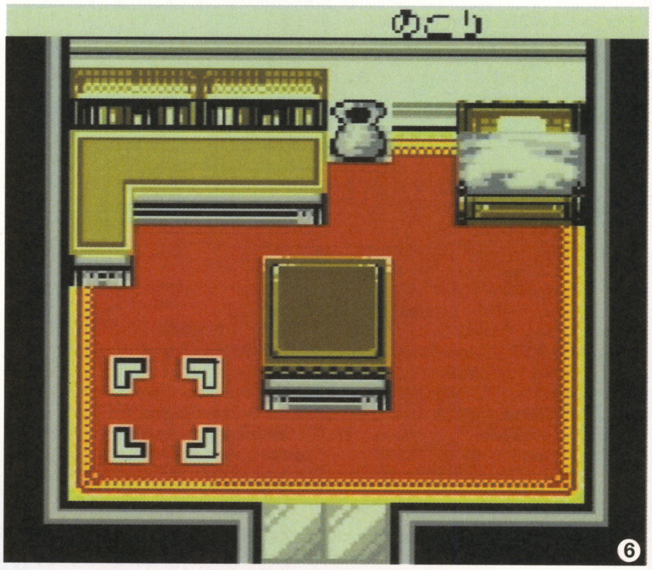
5

❶RPGを作るのに必要な項目がすべて詰まっている。❷タイトル画面の設定ができる。好きなタイトルにしよう。❸ここで主人公や、いっしょに冒険をする仲間を設定しよう。❹町や村、ダンジョンなどのマップをパーツを組み合わせて作れる。❺キャラクターが話す会話も簡単に設定できる。❻とても美麗な部屋のグラフィック。GBカラー専用ならではだ。

難しいプログラムなんて知らなくても、簡単にRPGが作れてしまうことで人気を博した『RPGツクール』シリーズ。スーパーファミコンやプレイステーションで、かなり作り込んだ人もいるんじゃないかな？ なんと、この話題作のGB版の発売が決定したのだ!! キミもこれでGBのゲームクリエイターになれるぞ!!

どこまで自分でRPGが作れるのか？ 設定できる項目を簡単にあげてみると、タイトル画面、主人公、マップ、メッセージ、イベント、魔法、アイテム、モンスター、の8種類。ゲーム名や町のマップ、モンスター名などの細かい設定をすることができるのだ。主人公や仲間を自分や友だちの名前にするのもおもしろいし、頑張れば『ド○ゴンク○スト』みたいなRPGを作ることも夢ではないかもしれない。このゲームにはサンプルゲームが収録されているから、それをプレイして、どんなゲームが作れるのか体験しておくと、何かいいアイデアが生まれるかもしれないぞ。

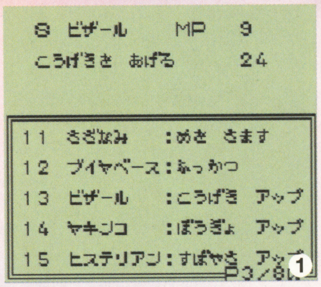
この『RPGツクールGB』は、いままでのシリーズからさらに改良されている点があるぞ。誰でもとっつきやすく、簡単に作れるように難しい設定は排除!! 単純な設定のみで作れるようになっているのだ。たとえば、魔法を自分で設定する場合、いままでのシリーズでは、どんな効果のある魔法なのか、わざわざ設定しなくてはならなかった。しかし今回は、そんな設定は必要なく、あらかじめバランスよく各種魔法が用意されている。"すばやさアップ"などの魔法に、名前や消費MPなどを設定するだけでOKなのだ。操作が簡単になったぶん、ゲームシステムを工夫して奥の深いRPGを作ってみよう。アイデアしだいで、ほかのシリーズをやり込んでいるヘヴィーユーザーも満足するRPGが作れてしまうというわけだ。

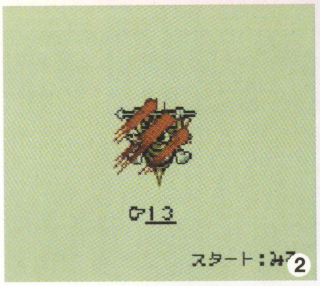


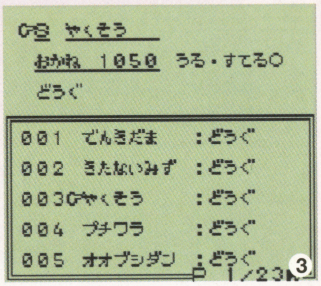
6

『RPGツクールGB』には、GBというハードを活かした機能が搭載されているぞ。なんと、通信ケーブルを使用することで、自分や友だちの作ったゲームを、あげたりもらったりすることができるのだ。いままで、友だちにゲームを遊んでもらうときにカートリッジやメモリーカードを渡す必要があったけれど、通信ケーブルならデータを転送するだけでOKだからラクチン。さらに、ゲームデータを部分的にやりとりすることも可能。つまり、主人公のデータを作るA君、アイテムのデータを作るB君、マップを作るC君というように、手分けをして1本のゲームを作ることができるというわけだ。「超大作を作りたい!! けれどひとりで作るのは大変なんだよなぁ……」なんて人には、とてもうれしい機能だし、それってまるで、実際のソフト会社でゲーム開発をしているみたいだよね。これからゲーム業界で働きたい人には、丁度よいゲームかもしれないぞ。

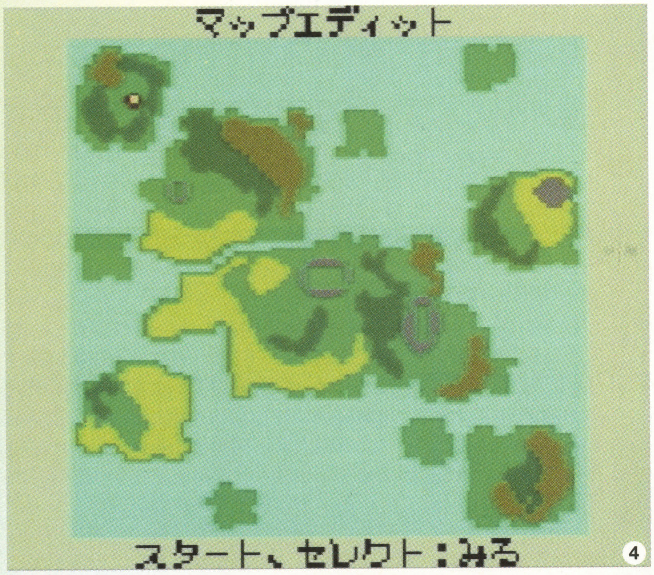
RPGで重要な部分といえばストーリー。『RPGツクールGB』でゲームを作るときにもいちばん大切なところだ。動物が主人公だったり、魔王が主人公だったり、はたまた恋愛ギャルゲーRPGだったりと、とにかく自分の好きなようにできるから、どんなストーリーのゲームにするかはキミしだい。だけれど、自分で作って「これつまんない、クソゲーだよ!!」なんてことのないようにしたいよね!?


1

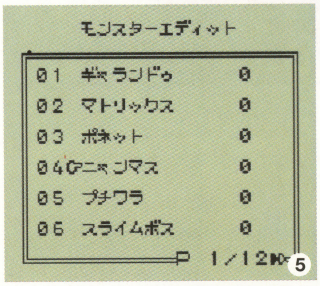

2



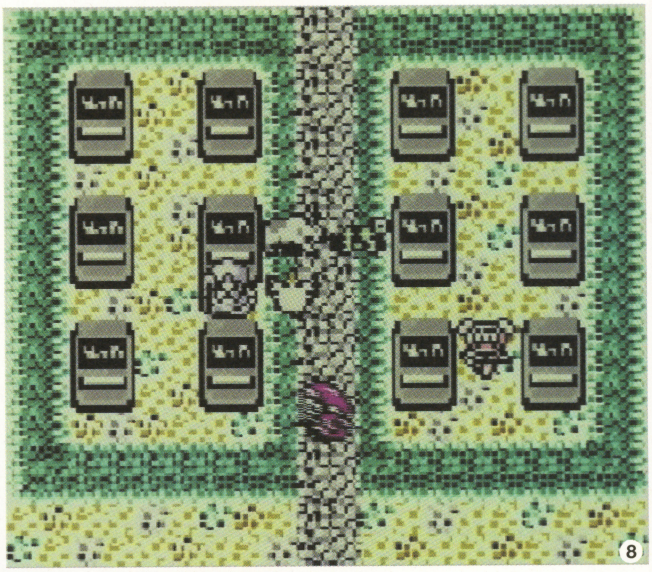
3

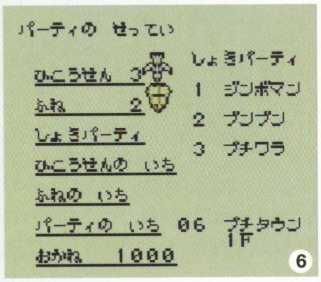


4

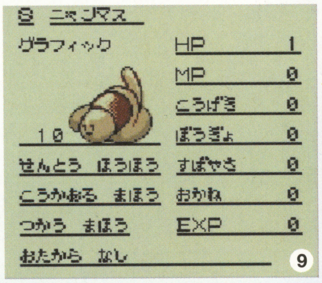


5

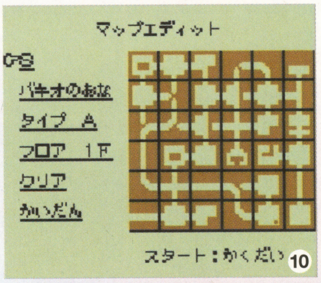

8


6

7



9



10

❶魔法の名前を自分でつけられるぞ。❷モンスターに魔法攻撃をしたときのエフェクトを選ぼう。❸RPGには定番（？）の"やくそう"も作れるのだ。❹用意されている広大なフィールドマップ。❺モンスターは総勢99種類にもおよぶ。❻海を進む船や、空を飛ぶ飛空艇を登場させることも可能。❼テストプレイでモンスターと戦うこともできるぞ。❽町に墓場を置くことで、なんか恐いイベントが作れそうだね。❾倒すと落とすアイテムなど、モンスターの詳細設定もできてしまう。❿難しいダンジョン、深いダンジョン、キミはどんなダンジョンを作る？

＊画面写真はすべて開発中のものです。© 1999 ASCII Corp./空想科学

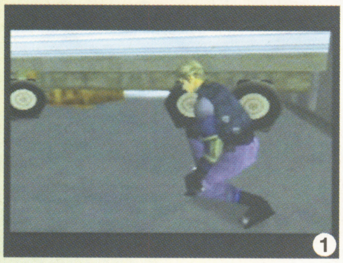
緊急指令!! 奪われた人工衛星を奪還せよ!!

WIN BACK

1999年9月23日
開発度100%
7,800円/KOEI

KOEI

最新情報


1

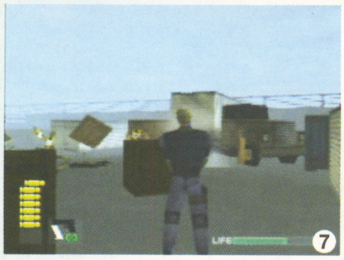
2

3

4

5

6


7

8

9

❶衛星を取り戻すため、敵地へと乗り込むジャン。❷壁に貼りついて、敵の死角からようすをうかがおう。❸銃弾を避けるため、物影からの攻撃。❹敵の落とすアイテムは残さず拾っていこう。❺さまざまな武器がある。敵と場所に合わせて使い分けよう。❻赤外線で進入者をチェックする装置。光線に触れると一撃で即死だから注意だ。❼爆発物を攻撃することで、誘発攻撃になる。❽銃弾を避けるジャン。映画のワンシーンを観ているみたいでカッコいいね。❾行く手を阻む障害物は、銃で破壊して進めるのだ。

あの『信長の野望』や『三國志』のシリーズで人気を博しているコーエーから、ガンアクションゲームが登場した。攻撃用軍事人工衛星“GULF”が、ケネス・コールマン率いるテロ組織“Crying Sheep”によって操作され、レーザーを照射。宇宙開発センターが破壊され、焼け野原となる大惨事に!! プレイヤーはS.C.A.Tの隊員ジャンとなり、人工衛星GULFをテロ組織から取り戻すべく戦うのだ。

ゲームはすべて3Dのフルポリゴン表現。ジャンを操作し、行く手を阻むテロリストを銃で倒していこう。敵はジャンを発見するやいなや、銃で攻撃してくる。建物やコンテナなどの敵の死角から攻撃し、できるだけ敵に見つからないように進もう。ときおり敵は倒されるとアイテムを落とす。銃弾や新しい銃、体力回復するものまでいろいろあるぞ。小屋や物影にもアイテムが隠されていることがあるので、いろいろと探ってみよう。

ジャンは、ただ銃を撃って攻撃するだけではない。構える、しゃがむ、張りつく、転がるなど、さまざまなアクションをしてくれるのだ。映画のワンシーンのように、物影から飛び出して銃撃戦をするなんてこともできるってわけ。そのモーションカット数は、実に2000以上にもおよび、その動きはゲームをとても迫力のあるものにしているぞ。

ひとりプレイでも十分楽しい『WIN BACK』。友だちとの対戦プレイでは、さらに白熱するはず。最大4人まで参加可能で、画面が4分割され、相手のライフを0にすれば勝ちの“デスマッチ”や、7つのキューブを順に撃ちぬいて先に撃ち終えれば勝ちの“クイックドロー”など、6種類もの対戦ルールで遊べる。できるだけカッコいいアクションで決めて倒したいね。

© 1999 KOEI

今日も今日とて楽しいアイテム作りなのです

マリーのアトリエ／エリーのアトリエ ～ザールブルグの妖精錬金術士

1999年秋発売予定
開発度35％
価格未定／イマジニア

imagineer

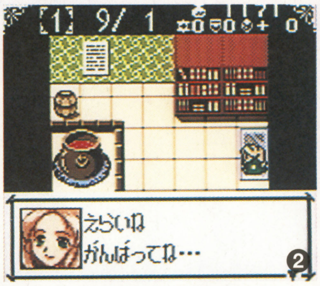
とあることから、自分たちのアトリエで半人前の妖精を預かることになったマリーとエリー。果たして彼女たちは、4年間という限られた時間の中で、妖精を一流の錬金術士に育て上げることができるだろうか？　プレイステーションやサターンなどで好評を博した『マリーのアトリエ』と『エリーのアトリエ』の外伝的なストーリーが展開する、GB版『マリーのアトリエ／エリーのアトリエ～ザールブルグの妖精錬金術士（仮題）』の最新情報をお届けしよう。

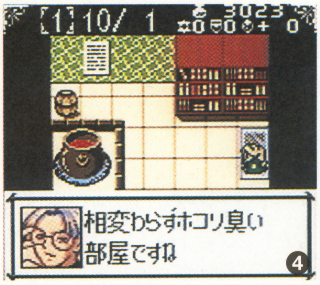
GB版では、PS版やSS版に登場したキャラクターが登場する。アトリエを訪ねてくる人、依頼をしてくる人、酒場で出会う人……マリーやエリーを取り巻く人々は、誰もがとても個性豊かなでユニークな人ばかり。このシリーズが初体験というプレイヤーでも、すんなり世界観に溶け込んでいけるはずだ。また、PS版やSS版をプレイしたことがある人なら、思わずニヤリとしてしまうような再会や、意外な人物とのイベントが待っているかもしれないぞ。そして、GB版で新たに採用された、通信ケーブルを介してのアイテム交換システムだが、ここでは自分が育てた妖精が相手との交渉役となる。交渉はすべて妖精任せとなるので、しっかり育てていないと、うまく交渉できなくて自分だけがアイテムをもらえなかった、なんてこともあるらしいのだ。

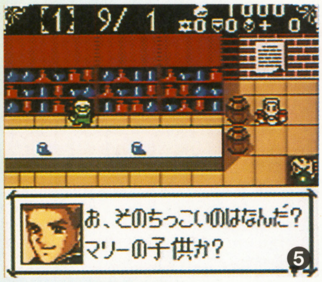
さらに、GB版『マリーのアトリエ／エリーのアトリエ～ザールブルグの妖精錬金術士（仮題）』では、「ファミ通DXパック」という限定バージョンが発売される。これは、杖の先に時計をあしらったソフトフィギュアが同梱されたもので、それぞれ1万個ずつの限定生産という“超レアアイテム”。ファンなら必ずゲットしておきたいところだよね。

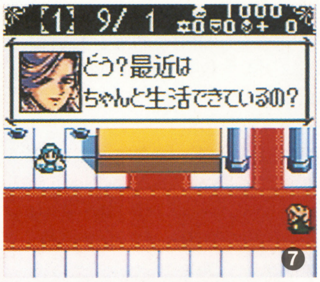
今後も、ソフトに関する続報が新たに届き次第、どんどん紹介していく予定だ。楽しみに待っていてほしい!!

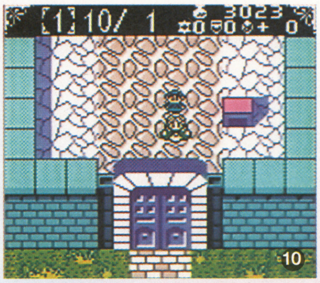
続報を待て











❶アトリエを訪ねてきた妖精族の長老。マリーとエリーは、いつもお世話になっている長老からの頼みで妖精を預かることになったのだ。❷マリーの幼なじみであるシア・ドナースタークは、病弱だけど心の優しい少女。❸浅黒く焼けた肌が魅力的なミュー・セクスタンスは、南国育ちの冒険家だ。❹クライス・キュールは、その口調と仕草からわかるように、頭はいいけどイヤミな男。❺正義感が強く、豪快な性格のハレッシュ・スレイマン。冒険の手助けをしてくれる心強い助っ人だ。❻やはり冒険者のひとりである、ルーウェン・フィルニール。GB版でも、頬の傷はバッチリ再現されてます。❼マリーとエリーに錬金術を教える先生、イングリド。厳しいけど、暖かいまなざしでいつもふたりを見守ってくれてます。❽武器などの装備やスケジュールのチェックは忘れずに。このゲームでも基本中の基本なのだ。❾途中で依頼内容を忘れてほったらかしにしてた、なんてことのないように気を付けて。❿門の外では、どんな冒険が待っているのかな？

©1997/1999 GUST CO., LTD. ©1999 imagineer. Co., Ltd. Illustration: 桜瀬琥姫　©1998/1999 GUST CO., LTD. ©1999 imagineer. Co., Ltd. Illustration: 山形伊佐衛門

キミのロボポンをポリゴン空間で活躍させろ!

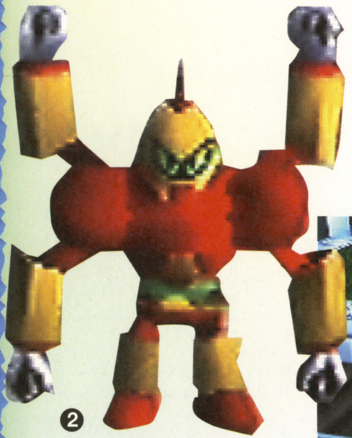
ロボットポンコッツ64 七つの海のカラメル

1999年12月発売予定
開発度 70%
価格未定／ハドソン

HUDSON

最新情報

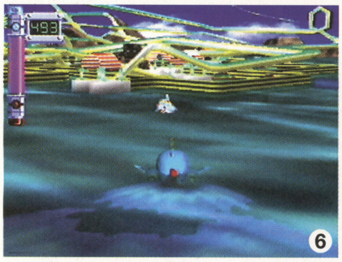
❶

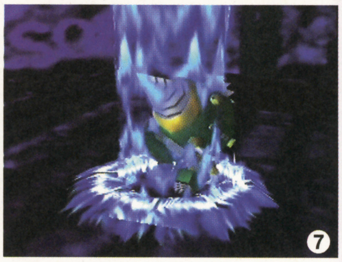

❷

❸

❹

❺


❻


❼

❽

❶❷N64版で新たに登場するロボポンたち。もちろん進化するものもいるぞ。❸主人公のひとり、グリア。ハンサムで女の子に人気があるのだ。❹オープニングムービーで物語りにすんなりと入り込めるぞ。❺船内ではロボポンを働かせて、強化するのだ。❻海での移動はもちろん船で行う。エネルギーの“パールトン”は何をするのにも必要なのだ。❼相手ロボポンとの戦闘では迫力あるバトルシーンが楽しめる。❽船内を細部まで動き回ることが大切だ。❾❿⓫⓬GB版でおなじみのキャラクターたちがN64でも大活躍だ。キミが持っているロボポンもいるかな？

GB版が人気を博している『ロボットポンコッツ』がついにN64でも登場だ！　おなじみのキャラクターたちが立体空間で縦横無尽の大活躍をするぞ。伝説のロボポン“カラメル”を復活させることを目指して冒険をくり広げよう。

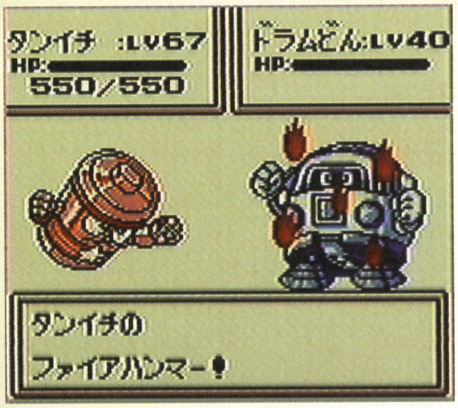
ゲームのスタート時には“グリア&パンチ”、“パーム&ラム兄弟”の2組から主人公を選ぶことができる。この選択によって、ロボポンの出現率が大きく変化するから、少なくとも2回は楽しむことができるといえるのだ。また64GBパックを使って、キミの育てたGB版のキャラクターをN64でも使用できる。愛着あるキャラクターを引き続き使えるのはうれしいね。反対に、N64で育てたキャラクターをGB版に移せるから、自分のロボポンをどこでも育成できるのだ。さらには『ロボットポンコッツ』以外のGBソフトを64GBパックでつなげると、特殊な効果が得られてしまう。どんな効果があるかは、どのソフトをつなげるかによって変わるので、楽しみはつきない。

N64版の『ロボットポンコッツ』で旅の舞台となるのは海だ。“パールトン”と呼ばれるエネルギーを動力源とする船に乗り込んで、さまざまな場所を冒険していこう。船の内部ではロボポンにトレーニングやお手伝いをさせて、より強化することができる。ロボポンを働かせるばかりでなく、食事やシャワーを浴びせるなどの、N64版ならではのさらに深まったシステムもたまらない。

冒険の舞台となる海は全部で7つ用意されている。それぞれの海でキミを待ち受けているボスたちを倒して、最強のロボポンガーデナーとなるのだ！

❾ ❿ ⓫ ⓬

© 1999 HUDSON SOFT © 1998,1999 RED



すべてのロボポンをゲットして活躍させるのだ!

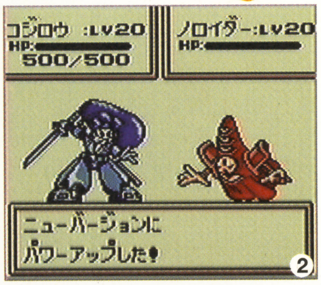
ロボットポンコッツ ムーンバージョン

1999年12月発売予定
開発度70%
価格未定／ハドソン

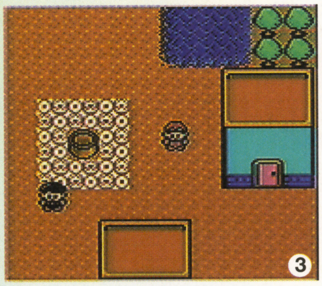
HUDSON

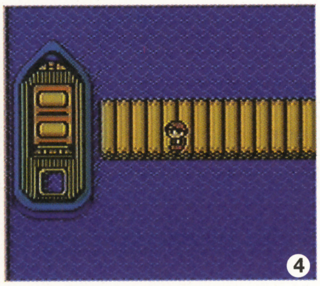
最新情報

1



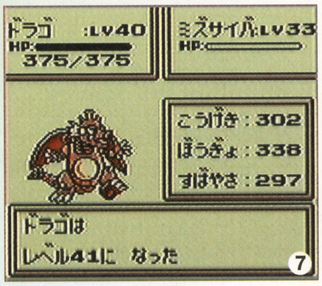
2


3

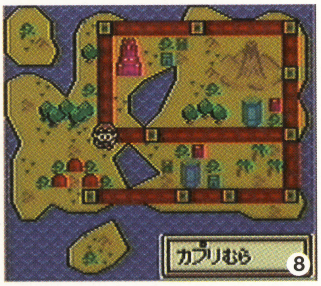

4

5

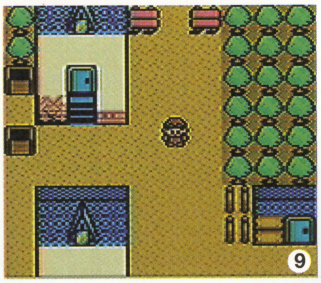
6



7



8


9

❶ムーンバージョンのタイトル画面。ロボポンのデザインが変更されている。❷これが戦闘シーンだ。相手のロボポンを捕獲して仲間を増やそう。❸❹前作の“メイジの村”は“港のある村”に変更された。船の内部や船で行ける島が新たにフィールドとして加わったのだ。❺船内ではさまざまなイベントが遊べる。これは船内に隠れている人物を探す“人探し”のイベントだ。❻これも船内イベントの“格闘場”。コンピューターを相手に、勝ちぬき人数を競うのだ。❼味方ロボポンの“ドラゴ”がレベルアップ！ロボポンの成長がゲームの鍵を握る。❽村などへの移動はマップ画面で行えるぞ。❾これはフィールド画面。気になるところは隈なく探索だ。

'98年12月にSUNとSTAR、ふたつのバージョンが発売されて好評だった『ロボットポンコッツ』に新たなバージョンが加わることが決定した。その名も『ロボットポンコッツムーンバージョン』。

基本的なゲームシステムやストーリーは、前作を踏襲したものとなっている。物語の舞台となるポロンボ島では人間とロボポンが仲良く共存している。キミは主人公ユースケとなって、おじいちゃんから受け継いだロボポン派遣会社を、ロボポンを育てながら再建するのだ。

今回の『ムーンバージョン』では全部で168体ものロボポンが登場する。味方のロボポンを増やすためには、戦闘中に体力ゲージが低くなった相手ロボポンに“じしゃく”を使うのが有効だ。なかには進化するロボポンもいるから、バトルに勝利するともらえる“エネだま”を食べさせてロボポンをさらにパワーアップさせよう。

また、前作と同様にIRシステムやスケジューラーシステム、スピーカーシステムといった特殊機能も盛り込まれているぞ。IRシステムとはカートリッジに搭載された赤外線機能によって、通信ケーブルを使わずに友だちとの対戦やロボポンの交換ができる機能。さらにテレビやエアコンなどのリモコンによっても、カートリッジのロボポンに影響を及ぼすというから驚きだ。スケジューラーシステムは内蔵された時計機能を使って、現実の時間帯に合わせたイベントが発生するというもの。スピーカーシステムは、カートリッジ内部でリアルタイムに発生するイベントを内蔵スピーカーが知らせてくれる。電源を切っているときにイベントが起こってもすぐにわかるのだ。

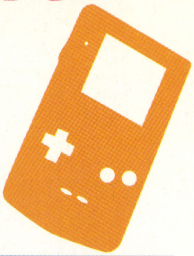
ロボポンのデザインが一新された上に、12月に発売予定のN64版で登場するロボポンも登場するなど、さまざまなパワーアップが施されている『ムーンバージョン』。12月の発売を楽しみに待とう。

©1999 HUDSON SOFT © 1998,1999 RED

対戦が熱い!! あのボンバーマンが2バージョンで新登場!!

ボンバーマンMAX 光の勇者／闇の戦士

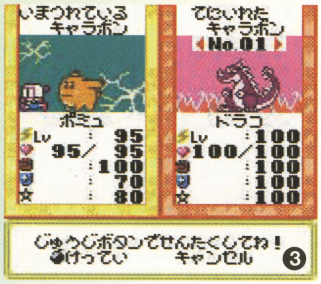
B 2000 PROJECT

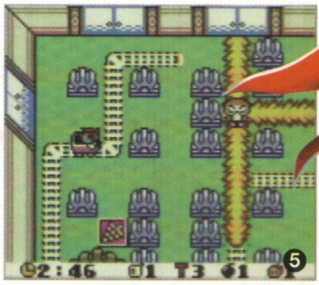


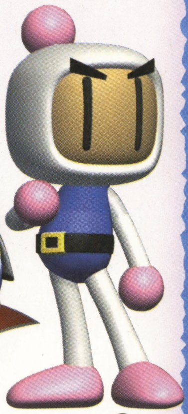
1999年12月17日
開発度 70%
各3,980円/ハドソン

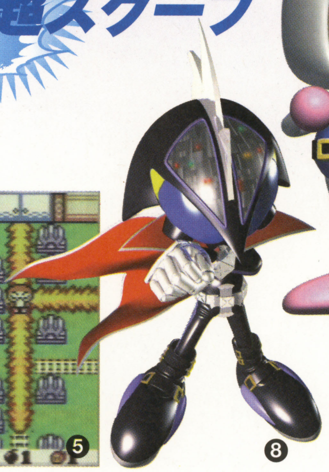
HUDSON

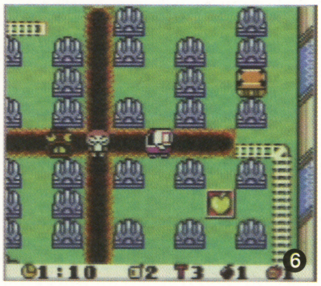
超スクープ









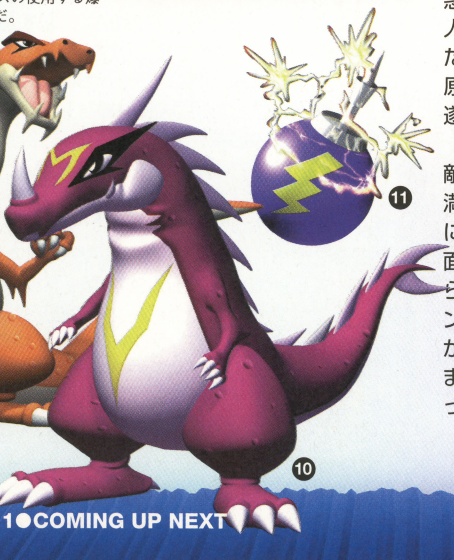


❶新たに加わったミッションシステム。画面下に表示される、さまざまなクリアー条件を遂行するのだ。❷キャラボンを救出するミッションもある。ステージ内にある檻を破壊しよう。❸集めたキャラボンは連れて歩くこともできるぞ。❹友だちと自慢のキャラボンを対戦させよう。❺❻使用する爆弾が違うだけあって、爆風も異なるのだ。❼お馴染みのボンバーマン。博士の指示に忠実に従う、正義感あふれる戦士。❽新キャラクターのボンバーマンマックス。ボンバーマンとは対照的にクールなイメージだ。❾いろいろな属性をもっているキャラボン。バージョンによって救出できるキャラボンが違う。❿キャラボンにエサを与えると、成長していくぞ。⓫ボンバーマンマックスの使用する爆弾は、雷の属性をもっているのだ。

友だちとの白熱した対戦プレイが楽しい『ボンバーマン』が、シリーズ初の2バージョンで登場するぞ。その名も『ボンバーマンMAX 光の勇者／闇の戦士』だ。『光の勇者』ではボンバーマン。『闇の戦士』では、ボンバーマンマックスが活躍するぞ。どちらもシステムは同じだが、ステージ構成やシナリオなどが異なっているのだ。

とある宇宙空間に、原始、忍者、戦闘、都市、機械と、それぞれ異なる面での進化を遂げた5つの惑星が存在していた。その中で、進化の度合が進んでいるとされる機械惑星・フューチャースターのメインコンピューターが、突然謎の暴走を始める。そして、宇宙へ向かって惑星を機械に変えてしまう機械化光線が放たれ、残る4つの惑星の住人・キャラボンたちまでもが機械化の危機にさらされる。これを知った宇宙の平和を守るDr.アインは、ボンバーマンとマックスに事件の原因究明と、キャラボンたちの保護を命じた。こうして、彼らが任務遂行のため、宇宙へと旅立つところから物語は始まる。

いままでのシリーズにはなかった新システムとして、ステージ上の敵キャラクターをすべて倒すのではなく、表示されたクリアー条件を満たすことが目的のミッションシステム。複数の出口が出現し、つぎにプレイするステージを選択できるステージ分岐システムや、どこの面でもセーブできるようになるなど、システム面も充実している。さらに対戦モードでは、ひとり用のノーマルモードで救出したキャラボンを、通信ケーブルではなく、赤外線通信機能を使って戦わせることが可能になった。勝負に勝つと、対戦相手のキャラボンを得られるぞ。また、バージョンごとに登場するキャラボンが異なるので、自分のもっていないバージョンのキャラボンを手に入れることもできる。



© 1999 HUDSON SOFT

キミはすべての競技をマスターできるか!?

筋肉番付GB～挑戦者はキミだ!～

1999年11月25日
開発度70%
4,500円(予価)/コナミ

TBS系列で放送されている人気テレビ番組“筋肉番付”がGBでゲーム化されることになったぞ。ゲームは番組同様、体力や精神力で自分の限界に挑戦するものになっている。

競技の種類は、マウンドから標的のボードに野球のボールを投げ当てる“ストラックアウト”、ゴールの標的を目掛けてサッカーボールを蹴る“キックターゲット”、高くそびえ立つ飛び箱を飛び越える“モンスターボックス”、数字を暗記して制限時間内に答える“ブレインパニック”、行く手を阻む数々の障害物を越えてゴールを目指す“サスケ”の5種目。テクニック系もあれば思考系もあるといった、バラエティーにとんだものになっているぞ。競技は、番組内で実際に行われるものから5種目を抜粋したもの。さらに、選手としてケインコスギや大森晃（おさる）、古舘伊知郎などのタレントも登場し、本当に自分が番組に出場して、競技に挑戦している気分になれるのだ。

© 1999 KONAMI/ © TBS　企画・監修：樋口 潮

❶標的は正方形の9つのパネル。全部当てることができるかな？❷ゴールポストに長方形のパネルが9つ。9番が狙いやすい？❸できるだけスピードを上げて、タイングよくジャンプだ。❹思考力が問われるブレインパニック。暗記が苦手な人にはつらい？❺サスケは、ステージが4つある。ゴールまで行けるかな？

異世界“アルハ・ラウス”を舞台にバトラーバトル!!

銃鋼戦記バレットバトラー

1999年10月21日
開発度100%
4,500円/コナミ

コナミから新感覚RPG『銃鋼戦記バレットバトラー』が登場だ!! 物語の舞台は、異世界“アルハ・ラウス”。冒険者のリュートは、旅の途中で荒れ狂う武装戦士“バトラー”に遭遇!! 数奇な出合いと戦いの運命に導かれ、戦いに巻き込まれていくのだった……。

プレイヤーは主人公のリュートとなって、広大な世界を冒険し、人々からさまざまな情報をえながら数々のバトラーと戦っていくことになる。敵として出現するバトラーを“吸収弾”で吸収し、自分のものにしてしまうことが可能だ。手に入れたバトラーにアイテムを装備させると、必殺技のウエポンが起動し、戦闘で強力な技を使うことができる。また、装備するアイテムによってウエポンが変化するので、いろいろアイテムを入れ替えて試していこう。バトラーの種類によっては2体合体させ、より強力にすることも可能。最強を目指して強力なバトラーを作り上げるのだ!!

© 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

❶データバレット＆アクティブガンを手に入れた。これで戦闘で戦えるはずだ。❷フィールドなどの移動はトップビュー画面で進行する。❸なにやら物騒な敵が現れた。これがバトラーだ。❹戦闘はとてもリアルなアニメーションで迫力満点❺突然連行されてしまうリュート。いったい何が……。

ばくだんぷよで盛りあがることうけあい！

ぷよぷよ～んパーティー

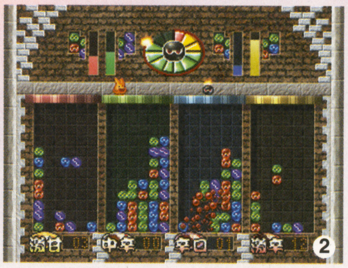
1999年11月中旬予定
開発度80%
6,800円／コンパイル

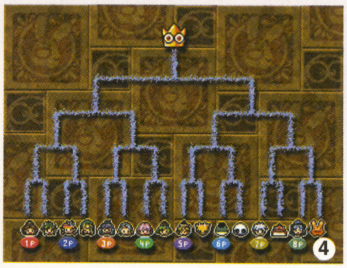
落ちものパズルゲームの金字塔『ぷよぷよ』のN64への移植が決定したぞ！　いろんな“色ぷよ”をうまく落とし、同色のぷよを4つ以上つなげて消していく基本技はもちろんだが、今回はN64版のオリジナルの要素が採用されることになった。

その名も“ばくだんぷよ”。こいつが自分のフィールドに降ってきたら、隣接している色ぷよを消そう。“ばくだんぷよ”は対戦相手のフィールドに飛んでいくぞ。時間が経ち爆発したときに持っていたプレイヤーは負けとなってしまう。連鎖を意識し過ぎて、色ぷよをまめに消さないとばくだんぷよが降りやすくなるから、注意しよう。

16人で勝負する“かちぬきぷよぷよ”や、64GBパックを使い発売中のGBソフト『ぽけっとぷよぷよSUN』のギャラリーの絵を楽しむ“GBギャラリー”など、盛りだくさんのモードを搭載しているから、一度遊んでみるべし。

© SEGA ENTERPRISES.LTD.,1999

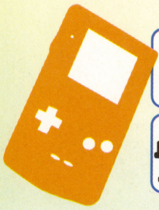




❶“連鎖”で敵のフィールドに“おじゃまぷよ”を送り込め。❷どきどきの“ばくだんぷよ”。上のメーターが一周すると爆発する！❸各自で5段階のレベルを選べるのでハンデもつけられる。❹トーナメントで優勝を目指す“かちぬきぷよぷよ”。❺GBの『ぽけっとぷよぷよSUN』では見られなかった絵もあるらしい。

車好きのためのこだわりレースゲーム

ポケットGT



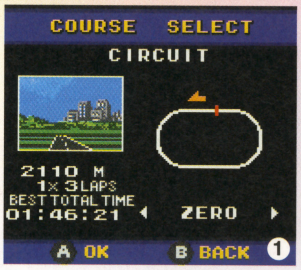
1999年10月中旬予定
開発度100%
3,980円／エム・ティー・オー

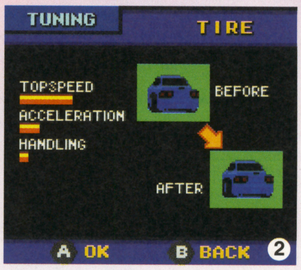
続々と発売されているGBのレースゲームだが、マニアをもうならせる本格派がリリースされるぞ。登場するレースカーは32車種にものぼり、しかもカラーリングが4種類から自由に選べるのだ。またタイヤやエアロパーツなどもその車種に合ったものがそれぞれ2～4種類用意されているから、セッティングの幅が広そうだね。

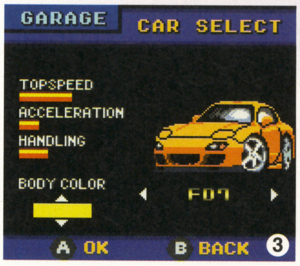
もちろん実際のレースもアツイぞ。“GT PARKモード”では高速道路、峠、サーキット、一般道の4ステージ全24コースをライバル車とデッドヒートをくり広げながら、勝利を目指すのだ。最初から全コースは選べないが、勝つことで新たなコースにチャレンジできるようになるわけだ。また、より高性能のチューニングパーツも手に入るぞ。

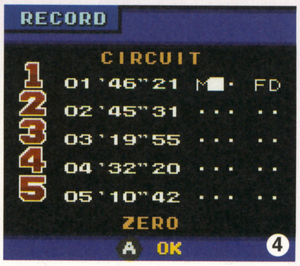
“タイムアタックモード”では“GT PARKモード”で使用した自分の車で、アクセス可能なコースのタイムレコードを目指そう。ほかのプレイヤーと通信対戦ができる“通信モード”は、もりあがること間違いないぞ。

© 1999 M²TO Inc.





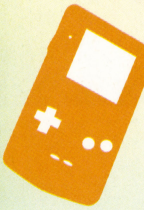




❶各コースの全景が表示される。❷チューンアップを重ね、強力なライバルカーに勝つのだ。❸チューニングするとゲーム中のグラフィックも変わるぞ！❹コースレコードを更新すれば名前を記録できる。❺夜間コースも用意されているのだ。

魔法を駆使して難問パズルを解くのだ！

Little Magic



1999年11月11日
開発度95%
価格未定／アルトロン

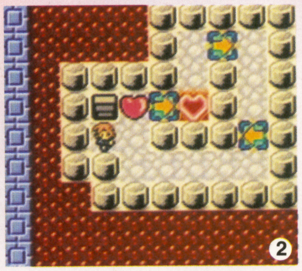
ALTRON

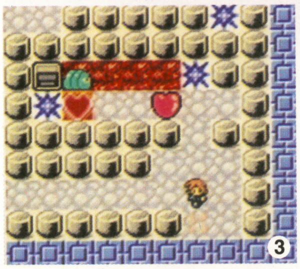
SFCで発売されていた『Little Magic』。キャラクターが新しくなってGBで発売されるぞ。

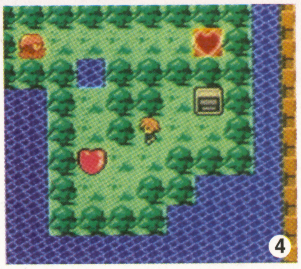
ストーリーは、魔法学校の生徒"メイ"が立派な魔法使いとなるために、小さなものを動かす"念動魔法"、球を爆弾のように破裂させる"魔封球"を駆使して、ステージ上にある"魔法石"を"ゴールゲート"まで運ぶ修業を重ねていくもの。

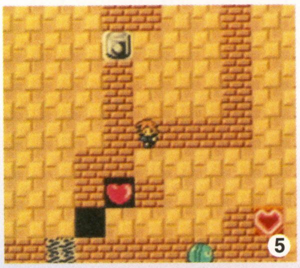
ただし、約100面にもおよぶステージは、進むにつれて難しさもアップしていく。またヘビや恐竜など敵キャラクターが動き回るステージも多数用意されているから、敵の位置や間合いをはかりつつ"魔法石"を動かすことが必要になってくるのだ。最初にステージの全景をスクロールさせて見ることができるから、じっくりと頭の中で流れを組み立てていこう。パズルゲーム好きなら一度プレイしてみたらいかがかな？

© 1999 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.





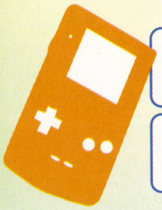




❶"メイ"の修業が始まるぞ。❷ハートの"魔法石"を同じくハートの"ゴールゲート"まで運び、階段の位置に進めばステージクリアー。❸モンスターは一定の動きしかしないから、落ち着いてプレイすれば回避できるぞ。❹"魔法石"を角の動かせない位置に移動させないように。❺これは大変、魔法石をどう動かそうか。

名作シューティングがキミの手に！

R-TYPE DX



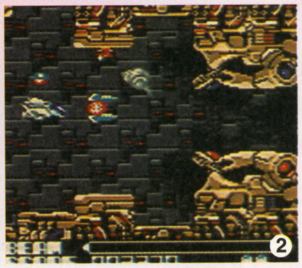
1999年11月
開発度95%
3,980円／エポック社

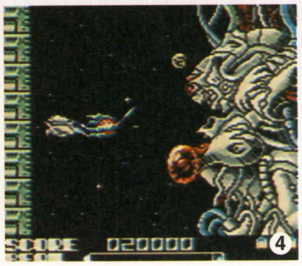
株式会社エポック社

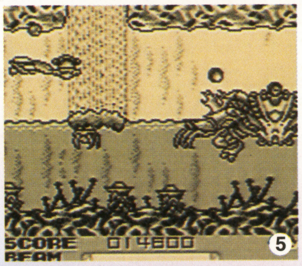
アーケードや家庭用ゲーム機で人気を博したシューティングゲーム『R-TYPE』がGBで登場するのだ。しかも今作は盛りだくさんの5つのモードで構成されている。これまで遊ばれてきた『R-TYPE』及び『R-TYPE II』の両方は、GBでもGBカラーでもプレイ可能となっているし、『R-TYPE』と『R-TYPE II』をミックスしたバージョン『R-TYPE DX』はGBカラーのみで楽しめるぞ。

どのモードも、敵の激しい攻撃をよけながらアイテムを拾いパワーアップを重ね、各ステージのボスを倒せばステージクリアー、最終ステージの大ボスを倒せばゲームクリアーとなるのだ。各ボスの攻撃は熾烈を極めるから、生半可じゃ勝てないぞ。また、オプションとして連射機能や難易度を設定できるから、初心者からさんざんやりこんだ上級者まで自分に合った設定で楽しもう。ファンも納得する出来栄えの移植だから、ぜひ一度遊んでみてくれ。

© 1991,1992,1999 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. Published by EPOCH CO.,LTD.1999







❶新たに書き起こされたオープニング。❷攻撃アイテムをゲットして、敵と戦っていくべし。❸GBカラーで美麗に表現される各ステージ。❹大ボスの弱点をすばやく見つけよう。❺モノクロ表示のGBでも十分遊べるぞ。

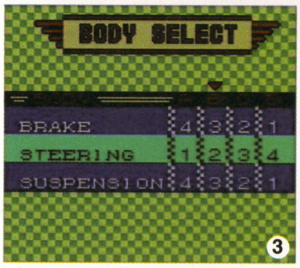
F-1の醍醐味をGBで味わえるのだ！

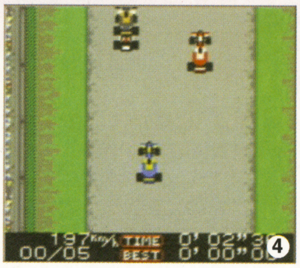
Front Row

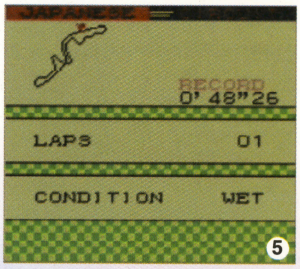
1999年9月23日
開発度100％
3,980円／キッド

F-1の世界がGBにやってきた。その名も『Front Row』。
まず好きなチームを決めたら、あとは実在のF-1と同じようにレースは進んでいくぞ。まずは“フリープラクティス”モードでF-1カーのエンジンやボディーそしてタイヤをセレクトしつつ、セッティングや走りに慣れるのだ。そして、本番となる“ワールドツアー”モード。世界の16コースを転戦し、各コースで獲得したポイントの総計によってワールドチャンピオンを目指そう。
まずは予選で規定タイムをクリアーして、決勝進出となる。決勝では上位でゴールしてポイントを獲得していくのだ。もちろん、周回を重ねるうちにマシンに故障が発生することもあるから、時間はロスするがピットインして修理しよう。決勝のラップ数は5～99周まで自由に設定できるから、時間のないときにもすぐに勝負がつくから便利。通信ケーブルを使って友だちと対戦レースもできるから、F-1好きにはオススメだぞ。

© キッド 1999







❶チームは8つある。気に入ったF-1マシンはあるかな。❷“フリープラクティス”モードで各コースの攻め方を知るべし。❸マシンのセッティングが勝利のカギとなる。❹時速やマシンの状況が刻々と表示される。❺16ものコース。ひとまずはコースレコードを目指せ。

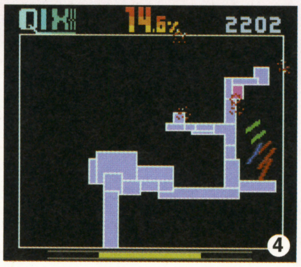
土地をどんどん囲んで宝物をゲット！

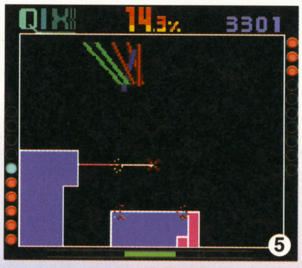
クイックスアドベンチャー

1999年10月22日
開発度90％
3,980円／タイトー

1980年初頭に登場し人気を博した『QUIX』が新モードを追加してGBに帰ってきた。
四方に囲まれたフィールドをモンスターの動きをよけながら線で囲み、自分の占有面積を増やして75パーセント以上の面積を囲むとゲームクリアー。また、フィールド上のアイテムや宝物も線で囲むことによって獲得できるぞ。アイテムは100種類以上ありモンスターの動きを止める効果を持つものもあるのだ。
ゲームモードは全部で3つ。“トレジャーモード”では村や森、草原などを舞台にした10のラウンドに挑戦していこう。各地で手に入るアイテムや宝物を集める楽しみもあるぞ。かつての『QUIX』が遊べる“オリジナルモード”や、友だちとフィールドの専有面積を奪い合う“バトルモード”なども楽しいぞ。

© TAITO CORP.1981,1999





❶フィールドを囲んで、上に表示された占有率を75パーセント以上にするべし。❷“トレジャーモード”ではステージの始まりに敵モンスターが登場する。❸行きたいステージを選んでプレイしよう。❹元祖『QUIX』もシンプルでおもしろいぞ。❺友だちとアイテムを賭けて勝負だ！

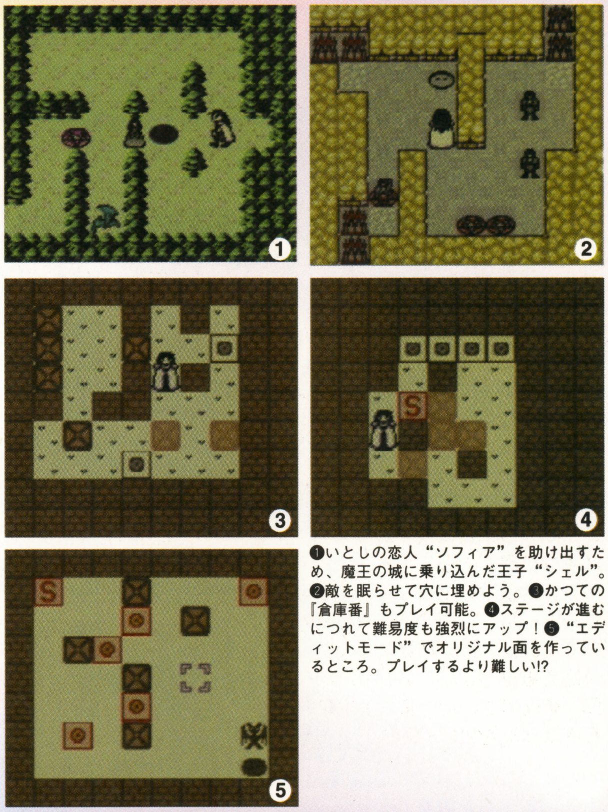
懐かしのパズルゲームがGBで復活！

～倉庫番伝説～光と闇の国

1999年11月18日
開発度70%
4,300円（予価）／J・ウイング

パズルゲームの名作『倉庫番』がボリュームアップしてGBに帰ってきたぞ。モードは3つ。“ストーリーモード”では光の国に住む王子“シェル”となり、闇の国の魔王“ブラック”に奪われた恋人“ソフィア”を取り戻すために魔王の城内のパズルを解いていこう。このモードでは睡眠弾で眠らせた敵を穴に閉じ込めて道を作り、すべての石像を魔王陣に載せればステージクリアーとなる。そして魔王の城に眠っている姫を救い出すのだ！

“オリジナルモード”は、かつてのパソコンやファミコンで遊ばれていたバージョン同様、指定の場所にすべてのブロックを移動させてステージをクリアーしていくもの。“エディットモード”では、自分で『倉庫番』のパズルを作成し、あとで遊ぶことができる。また、通信ケーブルを使って友だちとエデットしたパズルの交換もできるから、お互いに解き合う楽しさもあるのだ。



❶いとしの恋人“ソフィア”を助け出すため、魔王の城に乗り込んだ王子“シェル”。❷敵を眠らせて穴に埋めよう。❸かつての『倉庫番』もプレイ可能。❹ステージが進むにつれて難易度も強烈にアップ！❺“エディットモード”でオリジナル面を作っているところ。プレイするより難しい!?

©J・WING ©THINKING RABBIT

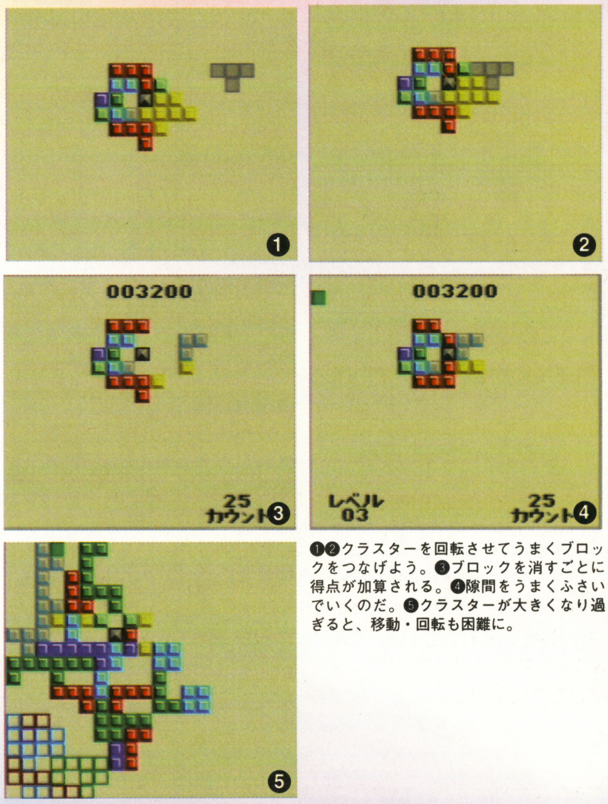
ブロックをつなぎ合わせるパズルゲーム！

KLUSTAR

1999年11月11日
開発度100%
3,980円／スパイク

新タイプのパズルゲームがGBに登場したぞ。クラスターと呼ばれるブロックのかたまりを上下左右に動かしたり回したりしながら、画面の四方から飛んでくる『テトリス』のような形のブロックをつなぎ合わせ、3×3以上の正方形を作って消していこう。消えた部分には外側のブロックが引き込まれ、このときに正方形がさらにできれば連鎖となる。クラスターのどの部分にブロックをはめ込むかを考えながら操作しなければならないので、反射神経と同時に瞬時のひらめきを要求されるパズルなのだ。

クラスターが大きくなり過ぎて動かせなくなり、ブロックが飛んでくる場所がなくなったらゲームオーバー。何度もチャレンジしてコツをつかもう。また、通信ケーブルを使い、他のプレイヤーとどちらが長くプレイできるか対戦もできるぞ。



❶❷クラスターを回転させてうまくブロックをつなげよう。❸ブロックを消すごとに得点が加算される。❹隙間をうまくふさいでいくのだ。❺クラスターが大きくなり過ぎると、移動・回転も困難に。

© 1999 C.&J.Kingsley All Rights Reserved with the kind permission of Athena © De Block

No.08
●ドクターマリオ

©1990,1994,1998 Nintendo

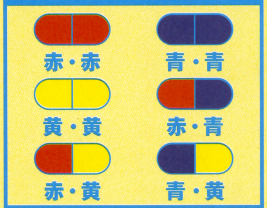
●商品番号／849774
●ジャンル／新作・パズル
●メーカー名／任天堂

書き換え価格 2,000円（税別）●
Fブロック数／1ブロック●
Bブロック数／1ブロック●

ここがオススメ　わかりやすいゲームシステム

『スーパーマリオブラザーズ』でお馴染みのマリオが、お医者さんとなってパズルゲームに登場だ。ドクターマリオが投げ込むカプセルを使って、ビンの中にいるウィルスを撃退しよう。縦や横に同色のカプセルとウィルスを4個以上並べると消すことができる。しかし、カプセルがビンの上まで詰まるとゲームオーバーになってしまうのだ。

カプセルは6種類

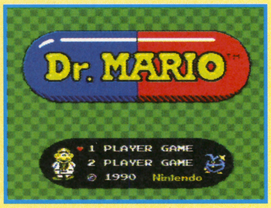


ウィルスは3種類

ファミコン版にはなかった新モードが追加!!

'90年に発売されたファミコン版は、右の画面写真を見てもわかるように、ウィルスを撃退したときの得点を競いながら、各ステージをクリアーしていくひとり用と、友だちとの対戦が可能なふたり用モードだけだったが、ニンテンドウパワー版では、新たにコンピューター対戦モードが追加されたのだ。

ファミコン版



ニンテンドウパワー版

メニュー画面

VIRUS LEVEL

ビンの中にいるウィルスの数を設定することができる。レベル20以上の設定はできないが、ステージをクリアーすることで、プレイが可能になるのだ。

SPEED

カプセルが落ちる速さを設定することができる。LOW(遅い)、MED(普通)、HI(速い)の3段階から選択できるのだ。

MUSIC TYPE

プレイ中のBGMを選択することができる。OFFにするとBGMは流れない。

全部で3つのゲームモード

ひとり用モードの「1PLAYER GAME」はステージクリアー型。ウィルスを消すたびに、どんどん得点が加算されていくぞ。「2PLAYER GAME」と、コンピューター対戦が楽しめる「VS.COM」は得点がなく、先に3勝したほうが勝ちとなるのだ。

1PLAYER GAME

ビンの中にいるウィルスをすべて消すと、レベルが上がった次のステージに進むことができる。ウィルスを消したときの得点は、メニュー画面で選んだSPEEDの速さや、一度に消したウィルスの数で変化するので、下の得点表を参考にして、高得点を目指せ。

消したウィルス数	LOW	MED	HI
1	100	200	300
2	200	400	600
3	400	800	1200
4	800	1600	2400
5	1600	3200	4800
6以上	3200	6400	9600

VS.COM

ルールは「2PLAYER GAME」と同じ。強さの異なる3色のウィルスから相手を選択することができるのだ。

2PLAYER GAME

対戦相手よりも速く、ビンの中のウィルスを消すと勝利となる。しかし、カプセルがビンの上まで詰まってしまうと負けになるぞ。ゲームは3セット制で、1セット先取するごとに画面内に表示される勝利の冠を、先に3個集めたプレイヤーが勝利者となる。

GAME OVER

カプセルがビンの上まで詰まってしまうとGAME OVERだ!!

今月のこのコーナーでは、頭をフル回転させるパズルゲームを2本紹介するぞ。まず、1本目はファミコン版にはなかった、新モードが加わった『ドクターマリオ』。そして、2本目は、ひとりでも十分楽しめる多彩なモードがいっぱいの『パネルでポン』。両ゲーム共シンプルな操作方法だけど、数通りもの連鎖を組む思考力が必要なゲームとなっている。また、友だちとの対戦モードも熱いぞ。

ゲームをプレイしよう　コントローラーの使いかた

カプセルの移動
カプセルを右や左に移動させたり、下へ速く落下させることができる

ゲームを始める

ポーズをかける

A：
- **メニュー時** 選んだ項目の決定
- **ゲーム時** 落ちてくるカプセルを右回りに回転させる

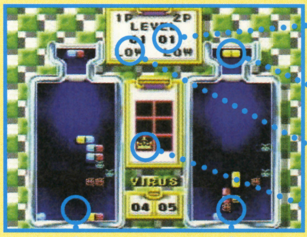
B：
- **メニュー時** 選んだ項目のキャンセル
- **ゲーム時** 落ちてくるカプセルを左回りに回転させる

基本操作説明　画面の見かた

1PLAYER GAME

最高得点
現在の得点
次に出てくるカプセル
ウィルスのレベル
スピードの速さ
ビンの中にいるウィルスの数

2PLAYER GAME

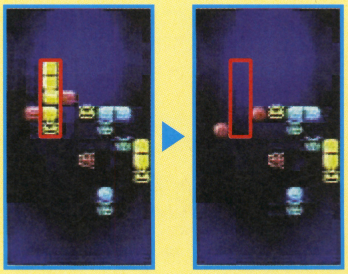


ウィルスのレベル
次に出てくるカプセル
スピードの速さ
勝利の冠
1P側
2P側

基本操作説明　ウィルス消しのポイント

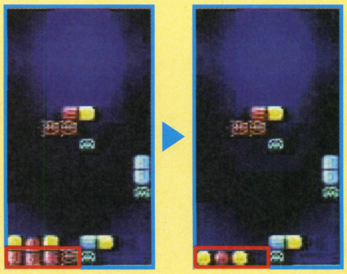
縦消し

同じ色のカプセルとウィルスを縦に４つ以上並べると、そのカプセル、ウィルスは消えてしまうのだ。



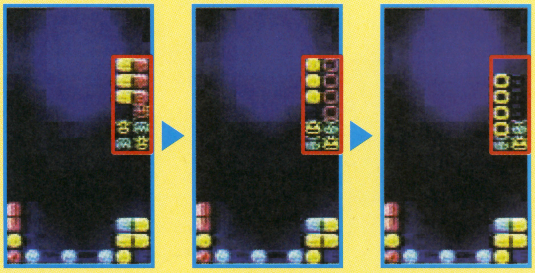
横消し

同じ色のカプセルとウィルスを横に４つ以上並べると、そのカプセル、ウィルスを消すことができる。



連続消し

縦消し、横消しを行ったときの残ったカプセルで、もう1度カプセル、ウィルスを消すことを連続消しという。カプセルの並べかた次第で3列､4列……と消していくことができるのだ。



ニンテンドウパワープレイングマニュアル

Nintendo Power
Playing Manual
1999.11

No.09
●パネルでポン

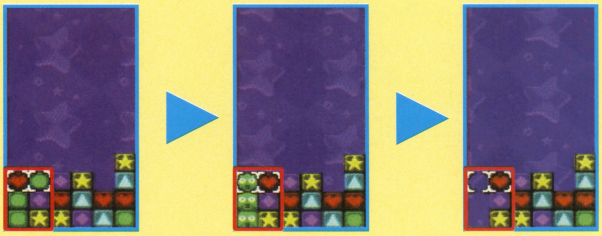
©1997 Nintendo

●商品番号／468941
●ジャンル／パズル
●メーカー名／任天堂

書き換え価格 1,000円（税別）●
Fブロック数／2ブロック●
Bブロック数／0ブロック●

ここがオススメ　すぐに遊べてしまうシンプルで簡単な操作

パネルを下からせり上げて、次々に消していくアクションパズルゲーム。操作はいたって簡単。カーソル内の左右のパネルを入れ替え、同じ絵柄どうしを縦や横に3枚以上揃えるとパネルが消えるぞ。プレイヤー自身でパネルをせり上げることもできるが、一ヶ所でも天井に触れてしまうと、ゲームオーバーになってしまうのだ。



ひとりでも十分楽しめる多彩なモード

1PLAYER GAME

ステージクリアー

クリアーラインよりも上のパネルをすべて消すことで、ステージクリアーをしていくモード。各面が終了するごとに、8文字までパスワードが表示される。このパスワードをゲーム開始時に入力すると、続きからプレイすることができるのだ。

エンドレス

パネルが天井に触れるまで、プレイし続けるモード。時間が経つにつれて、パネルのせり上がるスピードがだんだん速くなっていくのだ。

スコアアタック

2分間という制限時間の中で、どれだけたくさんのパネルを消し、高得点を得られるかを競うモード。

パズル

画面内に現れたパネルを、すべて消していくモード。ただし、あらかじめパネルを入れ替えられる回数が決まっているので、その回数内で消さなくてはならない。プレイ中、XボタンやYボタンを押すと、ひとつ前の状態からやり直すことができるぞ。

VS(COM)

コンピューターが操作する、さまざまなキャラクターと戦うことができる。連鎖、同時消しなどを成功させ、相手におじゃまパネルを送り、攻撃をしかけよう。敵キャラクターのパネルを天井に触れさせれば勝利だ。

2 PLAYER GAME

スコアアタック

「1PLAYER GAME」の場合とルールは同じで、2分間以内に1プレイヤー、2プレイヤーのどちらがよりたくさんの得点を得ることができたかを競う対戦モード。

VS(2P)

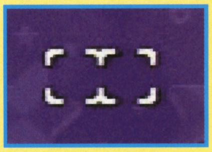
2プレイヤーとの対戦モード。ルールは「VS.COM」と同じで、攻撃をしながら、相手のパネルを天井に触れさせれば勝利となるのだ。

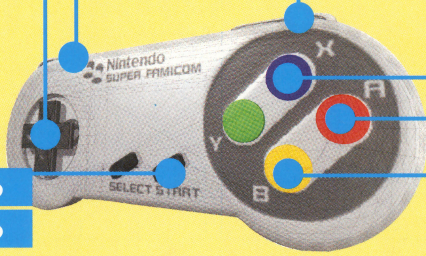
基本操作説明　画面の見かた

ステージクリアー

VS(2P)

ゲームをプレイしよう　コントローラーの使いかた



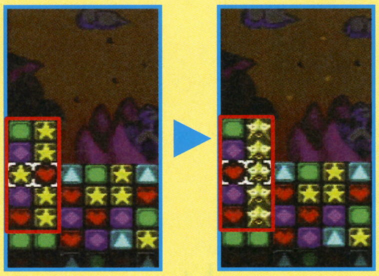


基本操作説明　パネル消しのポイント

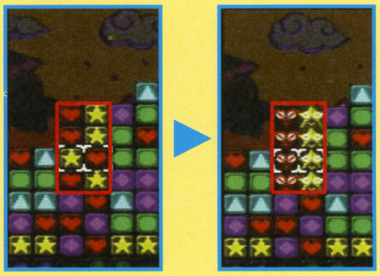
同時消し

パネルを一度入れ替えるだけで、3枚以上のパネルを消すことを、同時消しという。右の画面写真(8枚同時消し)のように、同じ絵柄でも異なる絵柄でも隣接していれば、一度に消すことができるのだ。また、同時消しにはさまざまな種類、枚数が存在するので、何度も練習してパターンを覚えるようにしよう。

5枚同時消し

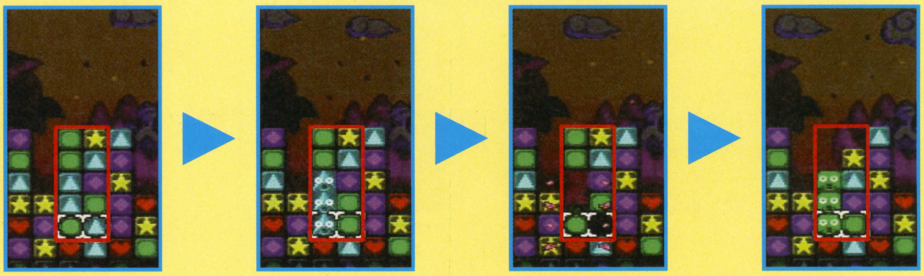


8枚同時消し



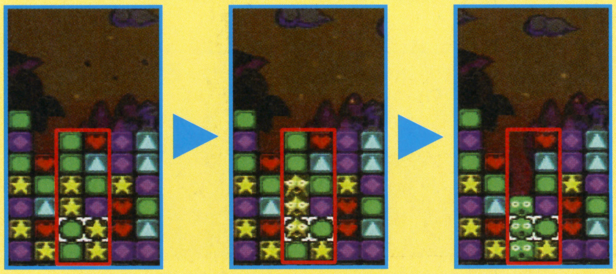
アクティブ連鎖

一度パネルを消したあと、他のパネルをす速く動かして、さらに連鎖を作ることをアクティブ連鎖という。『パネルでポン』ならではの特徴的な連鎖方法だ。まず、赤色のパネルを揃えて消す。そして、その赤色パネルの上にある水色のパネルが落下する前に、下の水色のパネルを移動させると3枚揃って消える。こういう消しかたも連鎖扱いとみなされる。



連鎖

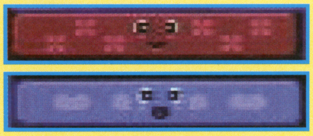
パネルを一度入れ替えて消したあと、続けて他のパネルを消すことを連鎖という。赤色のパネルを消すと、その上にある緑色のパネルが落下して3枚揃うため、続けて緑のパネルも消えるのだ。これが、基本的な連鎖になるので、必ず組めるように練習しよう。



対戦相手を困らせる、おじゃまパネル

VS時に対戦相手を攻撃するために使われるのがおじゃまパネル。これは、プレイ中に現れるビックリパネルを消したり、同時消しをする、連鎖消しをする、といった3種類の消しかたによって、相手に送ることができるぞ。また、おじゃまパネル単体では動かしたり、消したりすることができないので、隣接しているパネルを消し、一度通常のパネルに変化させてから、消さなければならないのだ。

ビックリパネル



連鎖消しや同時消しで現れるおじゃまパネル

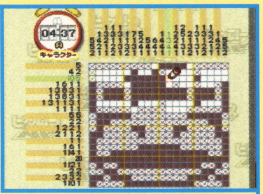
ビックリパネルを消すと現れるおじゃまパネル

毎月1日にソフトが増えていく　10月書き換えソフト紹介

ピクロスNP　vol.4

10月1日書き換え開始
ジャンル／新作・パズル
メーカー名／任天堂
書き換え価格 2,000円
商品番号／469211
Fブロック数／2ブロック
Bブロック数／1ブロック

©1995,1999 Nintendo / Jupiter Corp. ©Nintendo



大好評の『ピクロスNP』シリーズ第4弾の登場!!　今回のキャラクターモードはスターフォックスシリーズ。パズルを完成させると、キャラクターのアニメーションが見られるぞ。懸賞モードでは、問題を説いたあと連想されるキーワードを、ゲーム内に掲載されている宛先に応募しよう。抽選でゲームボーイカラーを10名、ゲームボーイポケットを50名にプレゼント!!

SFメモリカセットのシステムを覚えよう

書き換え専用SFメモリカセット(3,980円／税別)

SFメモリカセットは、ゲームを書き込むためのもので、この中にゲームのプログラムを書き込むFブロックと、データのセーブを行うBブロックが入っている。また、Fブロックは8つ、Bブロックは16分割になっていて、最大7本のソフトを入れることができる。しかし、どちらかのブロックがいっぱいになってしまうと、新たにソフトを書き込むことはできないのだ。

ソフト組み合わせ例

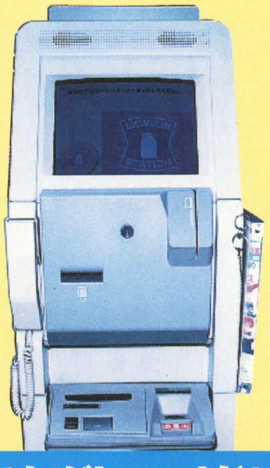
牧場物語 Fブロック4 Bブロック4 ＋ POWER倉庫番 Fブロック2 Bブロック4 ＋ メニュー画面 F1 ▶ 合計 Fブロック7 Bブロック8 ▶ 余り Fブロック1 Bブロック8

ここに注意!!

2本以上のソフトを組み合わせると、自動的にメニュー画面(Fブロック 1)が書き込まれることになる。ブロック数の計算を間違えないようにしよう。

ニンテンドウパワーの基本、Loppiを使いこなそう

全国のローソンに設置してあるMMS(通称Loppi)を使うと、SFメモリカセットにソフトを書き込むことができる。ここでは、そのLoppiの使いかたを順に説明していくぞ。ただし、書き込むソフトを選ぶにはジャンル別で検索するか、商品番号を入力するかしないと選ぶことができないので、どちらか必ず覚えてからローソンに行くようにしよう。

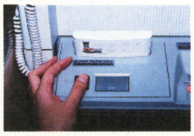


これがLoppiだ!

まずは、ゲームを書き込むためのSFメモリカセットを購入しよう。

Loppiのメニュー画面で"ゲーム書き換えシステム"という項目を選ぶ。

メモリカセットを差し込み口にしっかりと入れ、スイッチを入れよう。



ジャンル別で検索

商品番号を直接入力

すると、各ソフトの紹介画面になる。それで合っているかを確認!

ここで、書き込むソフトの一覧が表示され、最終決定することになる。

Loppiから申込券が出てきたらスイッチを切り、メモリカセットを抜き取ろう。

申込券とメモリカセットをレジに持っていくと、その場で書き込んでくれるぞ。

そのソフトに飽きてしまったら、またべつのソフトを書き込めばいいのだ。

全書き換えソフトリスト

（1999年9/6日現在）

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
469211	10月新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.4	2000円	2	1
469665	新作・シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム トラキア776	2500円	8	16
630853	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.3	2000円	2	1
275239	新作・パズル	メディアファクトリー	コラムス	2000円	1	1
275239	新作・その他	任天堂	はじまりの森	2500円	8	4
240931	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.2	2000円	2	1
057134	新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック	2000円	1	1
278980	新作・ロールプレイング	メディアファクトリー	WizardryⅠ・Ⅱ・Ⅲ ~Story of Llylgamyn~	3000円	8	16
218511	新作・シミュレーション	バンダイ	たまごっちタウン	2500円	2	4
0472832	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.1	2000円	2	1
000027	新作・パズル	任天堂	POWERロードランナー	2000円	3	4
001759	新作・パズル	任天堂	POWER倉庫番	2000円	2	4
050741	新作・ロールプレイング	任天堂	ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2	2000円	4	4
261971	新作・シミュレーション	任天堂	ダービースタリオン98	2000円	6	16
308307	新作・アクション	任天堂	WRECKING CREW' 98	2000円	4	4
355020	新作・スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーゲレンデ	2000円	4	4
829790	新作・スポーツ	日本コンピュータシステム	リングにかけろ	2000円	5	-
574635	新作・スポーツ	任天堂	SUPER PUNCH-OUT !!	2000円	4	4
817210	新作・シミュレーション	アクセラ	幻獣旅団	2000円	8	16
157694	新作・シミュレーション	任天堂	スーパーファミコンウォーズ	2000円	4	16
249793	新作・パズル	任天堂	すってはっくん	2000円	6	4
849774	新作・パズル	任天堂	ドクターマリオ	2000円	1	1
355062	新作・パズル	任天堂	カービィのきらきらきっず	2000円	4	1
076902	新作・その他	任天堂	Zooっと麻雀！	2000円	5	16
795160	新作・その他	任天堂	ファミコン探偵倶楽部Ⅱ うしろに立つ少女	2000円	6	4
108642	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 前編	2000円	6	1
109444	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 後編	2000円	6	1
111074	新作・その他	バンプレスト	同級生2	2000円	8	1
693693	アクション	エポック社	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	1000円	3	-
606740	アクション	エポック社	ドラえもん4 のび太と月の王国	1000円	3	-
132764	アクション	カプコン	ロックマン7	1000円	4	-
129224	アクション	カプコン	ストリートファイターⅡ ターボ	1000円	5	-
131148	アクション	カプコン	超魔界村	1000円	2	-
131237	アクション	カプコン	ロックマンX	1000円	3	-
108464	アクション	カプコン	ファイナルファイト	1000円	2	-
110396	アクション	カプコン	ファイナルファイト2	1000円	3	-
112453	アクション	カプコン	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	1000円	4	-
719706	アクション	コトブキシステム	キッドクラウンのクレイジーチェイス	1000円	2	-
398764	アクション	コナミ	がんばれゴエモン3	1000円	4	4
131890	アクション	コナミ	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	1000円	2	4
468932	アクション	コナミ	魂斗羅スピリッツ	1000円	2	-
468959	アクション	コナミ	がんばれゴエモン きらきら道中	1000円	6	4
469017	アクション	コナミ	悪魔城ドラキュラ XX	1000円	4	-
112640	アクション	コナミ	それ行けエビス丸 からくり迷路	1000円	2	-
281034	アクション	ナグザット	超魔界大戦 どらぼっちゃん	1000円	2	1
722537	アクション	ナツメ	奇々怪界 謎の黒マント	1000円	2	-
722545	アクション	ナツメ	奇々怪界 月夜草子	1000円	3	-
143791	アクション	ナムコ	リブルラブル	1000円	1	-
608173	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド	1000円	2	-
604933	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド2	1000円	2	-
751120	アクション	ナムコ	ワギャンパラダイス	1000円	3	-
751111	アクション	ナムコ	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	1000円	2	-
131130	アクション	任天堂	スーパーマリオワールド	1000円	1	1
861367	アクション	任天堂	スーパーマリオコレクション	1000円	4	4
468347	アクション	任天堂	スーパーメトロイド	1000円	6	4
468363	アクション	任天堂	スーパードンキーコング	1000円	8	1
468967	アクション	任天堂	スーパードンキーコング2	1000円	8	1
468991	アクション	任天堂	スーパードンキーコング3	1000円	8	1
468371	アクション	任天堂	カービィボウル	1000円	3	4
469378	アクション	ハドソン	スーパーボンバーマン3	1000円	3	-
283096	アクション	ハドソン	超原人2	1000円	3	-
469424	アクション	ヒューマン	クロックタワー	1000円	6	1
303534	アクション	ヒューマン	THE FIREMEN	1000円	2	-
608149	パズル	サン電子	上海 Ⅲ	1000円	2	-
128805	パズル	タイトー	PUZZLE BOBBLE	1000円	1	-
175188	パズル	タイトー	CAMEL TRY	1000円	2	-
608084	パズル	ティーアンドイーソフト	クオンパSFC	1000円	2	4
197831	パズル	データイースト	マジカルドロップ2	1000円	4	-
608165	パズル	ナムコ	コズモギャング ザ パズル	1000円	1	-
468916	パズル	任天堂	マリオのスーパーピクロス	1000円	2	4
468941	パズル	任天堂	パネルでポン	1000円	2	-
308790	パズル	バンプレスト	す~ぱ~ なぞぷよ ルルーのルー	1000円	2	4
326356	パズル	バンプレスト	す~ぱ~ ぷよぷよ	1000円	2	-
721107	シューティング	コトブキシステム	PHALANX	1000円	2	-
468894	シューティング	コナミ	極上 パロディウス	1000円	4	-
468975	シューティング	コナミ	ポップンツインビー	1000円	2	-
468983	シューティング	コナミ	パロディウスだ! ~神話からお笑いへ~	1000円	2	-
117382	シューティング	コナミ	GRADIUS Ⅲ	1000円	1	-
122025	シューティング	コナミ	AXELAY	1000円	2	-
142379	シューティング	タイトー	SPACE INVADERS	1000円	1	-
751090	シューティング	ナムコ	コズモギャング ザ ビデオ	1000円	2	-
283711	シューティング	ハドソン	キャラバンシューティングコレクション	1000円	1	-
184861	スポーツ	アスミック	ダービージョッキー［騎手王への道］	1000円	2	4
722529	スポーツ	コナミ	実況ワールドサッカー2	1000円	6	4
853577	スポーツ	ティーアンドイーソフト	デビルズコース	1000円	2	4
197530	スポーツ	ティーアンドイーソフト	ワイアラエの奇蹟	1000円	2	4
143839	スポーツ	ナムコ	ナムコットオープン	1000円	2	4
076899	スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーテニス	1000円	2	-
329762	スポーツ	ナムコ	スーパー大相撲 熱戦大一番	1000円	2	-
129216	スポーツ	任天堂	F-ZERO	1000円	1	1
334367	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	スキーパラダイスWITHスノーボード	1000円	2	-
335916	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	つり太郎	1000円	2	1
281336	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	磯釣り 離島篇	1000円	4	4
283126	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	海のぬし釣り	1000円	4	4
283703	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	川のぬし釣り2	1000円	3	4
469441	スポーツ	ヒューマン	スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	1000円	4	16
469459	スポーツ	ヒューマン	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	1000円	3	-
112470	ロールプレイング	アスキー	ウィザードリィ・外伝Ⅳ ~胎魔の鼓動~	1000円	8	4
118931	ロールプレイング	アスキー	ダウン・ザ・ワールド	1000円	4	4
144134	ロールプレイング	アスミック	レナス ［古代機械の記憶］	1000円	3	4
156442	ロールプレイング	アスミック	レナス2 ~封印の使徒~	1000円	8	4
222208	ロールプレイング	アトラス	旧約・女神転生	1000円	4	4
233561	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生	1000円	3	4
235385	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生Ⅱ	1000円	4	4
251453	ロールプレイング	アトラス	Last Bible Ⅲ	1000円	6	4
607576	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1000円	2	1
608106	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	1000円	3	4
469386	ロールプレイング	カプコン	ブレスオブファイアⅡ	1000円	5	4
176524	ロールプレイング	タイトー	エストポリス伝記	1000円	2	4
133515	ロールプレイング	チュンソフト	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	1000円	3	4
608092	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC	1000円	3	4
693723	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	1000円	4	4
232925	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 Ⅲ 神々の沈黙	1000円	2	4
250864	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 Ⅳ 神々からの贈り物	1000円	4	4
201375	ロールプレイング	データイースト	METAL MAX2	1000円	2	4
468355	ロールプレイング	任天堂	マザー2	1000円	6	4
132748	ロールプレイング	ハドソン	ELFARIAⅡ	1000円	4	4
555983	ロールプレイング	ハドソン	新桃太郎伝説	1000円	4	4
469394	ロールプレイング	ハドソン	大貝獣物語	1000円	6	4
827886	ロールプレイング	ヘクト	イーハトーヴォ物語	1000円	2	1
145131	ロールプレイング	やのまん	ARETH	1000円	4	4
604941	ロールプレイング	やのまん	ARETH2	1000円	4	4
604925	ロールプレイング	やのまん	FEDA	1000円	5	4
156736	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士	1000円	2	4
175854	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	1000円	3	4
176541	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	1000円	3	4
254223	シミュレーション	アトラス	魔神転生	1000円	3	4
281255	シミュレーション	アトラス	魔神転生Ⅱ	1000円	6	4
249785	シミュレーション	エポック社	ロードモナーク	1000円	1	4
854344	シミュレーション	クエスト	伝説のオウガバトル	1000円	4	16
607461	シミュレーション	クエスト	タクティクスオウガ	1000円	6	4
608114	シミュレーション	コーエー	Winning Post2 プログラム' 96	1000円	6	16
608122	シミュレーション	コーエー	SUPER 大航海時代	1000円	2	4
468924	シミュレーション	コナミ	ときめきメモリアル ~伝説の樹の下で~	1000円	8	4
751081	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス2	1000円	4	4
586897	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス3	1000円	8	4
608157	シミュレーション	ナムコ	ミリティア	1000円	3	-
608131	シミュレーション	日本コンピュータシステム	デア ラングリッサー	1000円	4	4
131156	シミュレーション	任天堂	シムシティー	1000円	1	16
131245	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 紋章の謎	1000円	6	4
469025	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	1000円	8	4
283118	シミュレーション	ハドソン	アースライト ルナ ストライク	1000円	6	4
303526	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	牧場物語	1000円	4	4
288853	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	AⅢ S.V.	1000円	4	16
295809	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	ジ・アトラス	1000円	4	16
113841	その他	アスキー	RPGツクール SUPER DANTE	1000円	2	16
123064	その他	アスミック	ドカポン3・2・1 ~嵐を呼ぶ友情~	1000円	3	4
138878	その他	アスミック	ドカポン外伝 炎のオーディション	1000円	2	-
143618	その他	アスミック	決戦！ドカポン王国Ⅳ ~伝説の勇者たち~	1000円	2	4
199303	その他	アテナ	プロ麻雀 極 Ⅲ	1000円	2	4
221317	その他	アテナ	夜光虫	1000円	4	4
249815	その他	コナミ	真・麻雀	1000円	1	4
144126	その他	タイトー	大爆笑人生劇場 ~ずっこけサラリーマン編~	1000円	4	4
153656	その他	タイトー	大爆笑人生劇場	1000円	2	-
184853	その他	タカラ	SUPER億万長者ゲーム	1000円	2	4
185035	その他	タカラ	SUPER人生ゲーム3	1000円	4	4
133507	その他	チュンソフト	かまいたちの夜	1000円	6	4
469432	その他	チュンソフト	弟切草	1000円	2	4
329754	その他	ナムコ	ハロー！パックマン	1000円	3	-
132756	その他	ハドソン	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	1000円	2	4
293105	その他	バンプレスト	晦 一つきこもり	1000円	8	4
296015	その他	バンプレスト	学校であった怖い話	1000円	6	4
288233	その他	ビクターインタラクティブソフトウェア	魔女たちの眠り	1000円	6	4
308820	その他	ヒューマン	ただいま勇者募集中 おかわり	1000円	4	4
339067	その他	ヘクト	囲碁倶楽部	1000円	2	4
333956	その他	ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	1000円	1	-

N64ゲーム徹底解析

オウガバトル64 Person of Lordly Caliber

任天堂
1999年7月14日発売
価格 7,800円（税別）

ⓒ1999.Nintendo ⓒ1999.QUEST Illustration by 加藤俊章

ガリシア戦記 RECORDS OF WAR AT GALICIA

王国東部へと広がった戦乱の勢いは激しさを増し、これまで以上に厳しい戦いが待ち受けている。そこで今回は、Chapter3のマップ攻略を中心に部隊強化のためのポイントを伝授。全アイテムリストも参照して、最後の戦いを見据えた軍隊を育て上げてもらいたい。

OGRE BATTLE64 PERSON OF LORDLY CALIBAR TACTICS

中央軍の送る大部隊レギオン、東方教会の異変、そしてついに開かれたカオスゲート。クライマックスへ向けて戦況もストーリーも盛り上がる、Chapter3の戦いをサポートしよう。

CHAPTER.3 STORY CHART ※1

21．斜陽［中央路ダーダネルス］
↓
22．光焔十字軍［ギュールズ丘陵］
↓
23．東方教会へ［ヴェア高原］ ※2

- 24．反逆者［降臨の地カピトリウム］ ⇔ ※3 25．疑惑［ヴァート高原］
  ↓
  ※4 27．伝説の語部［東方教会セレセス］
  ↓
  28．人外の地［トレモス山脈］
- 26．傭兵団［トレモスの懐］
  ↓ ※5
  28．人外の地［トレモス山脈］
  ↓
  27．伝説の語部［東方教会セレセス］

↓
29．契約の子［バーサ神殿］
↓
30．異界への扉［バーサ神殿］
↓
GO TO FINAL CHAPTER

※1 STORYナンバーは、実際にプレイした際の話数とは必ずしも対応していないので注意。
※2 24か25をプレイすると26へ続くルートが、26をプレイすると24、25へ続くルートが消滅する。
※3 STORY27をプレイする前ならば、相互に行き来が可能。
※4 STORY25でエウロペアを仲間にした場合と、しなかった場合でイベントが微妙に変化する。
※5 STORY24、25ルートから続く28とは、クリアー後のイベントが若干異なる。

仲間キャラクター関連イベント

BEFORE STORY
立ち上がった“堅牢地神”

マグナスの父であり、西部軍副将軍でもあったアンキセスはChapter3冒頭のイベントで仲間になるが、それにはいくつかの条件が絡んでいる。ひとつはChapter2最後のSTORY20。ここで西部軍を相手に戦うことを選択すると、Chapter3でアンキセスは登場すらしない。和解を選んだ場合でも、STORY6のフレデリック処刑シーンで“…………”を選択しているとアンキセスを説得する選択肢が出現しない。彼を仲間にしたければ前もって注意しておくこと。

STORY.22
元気で明るい女性魔術師

シルヴィス伯の使者であるメレディアは仲間にできる。ただしレイアが死亡または転生している場合、メレディアは登場しない。

←広範囲魔法を得意とするセイレーンのメレディア。レベルが少し低いので鍛えてやろう。

STORY.24
自由を求める獣人

東部城エウンデルを守るボス、ライカンスロープのビスクは、アンキセスの手で捕らえられ幽閉されていた経歴の持ち主。彼も仲間になる可能性があるのだが、それにはゼノビア人とアンキセスが自軍にいないことが条件になる。STORY6のフレデリック処刑シーンで、沈黙を選んでおけば確実だ。昼間はさほど強くないビスクだが、夜になるとウェアウルフに変身、戦闘能力が格段に跳ね上がる。彼を組み込んだ部隊を用いる際は、時間帯にも気を配ろう。

STORY.25
星辰を抱く神官戦士

ヴァート高原西にあるヒルペリッヒを解放すると、バーサ神殿の神官騎士エウロペアが部隊を引き連れて出現、敵本拠地へ向けて進軍を始める。そのままマップをクリアーすると仲間にできるが、そのとき彼女が生存していることが条件。自軍部隊によるフォローを忘れないようにしよう。なお進行ルートの関係でエウロペア、ビスクとつぎに紹介するパウルはどちらかしか仲間にできない。STORY23クリアー後のルート選択は慎重に。

STORY.26
悲劇の天才少年

クングルを解放すると登場するパウルは、友人を自らの手で失い心を閉ざしている。ここでの選択次第でクリアー後仲間にできる。

←現実から目を背けているパウル。その閉ざされた心は、むしろ厳しい言葉によって開くもの。

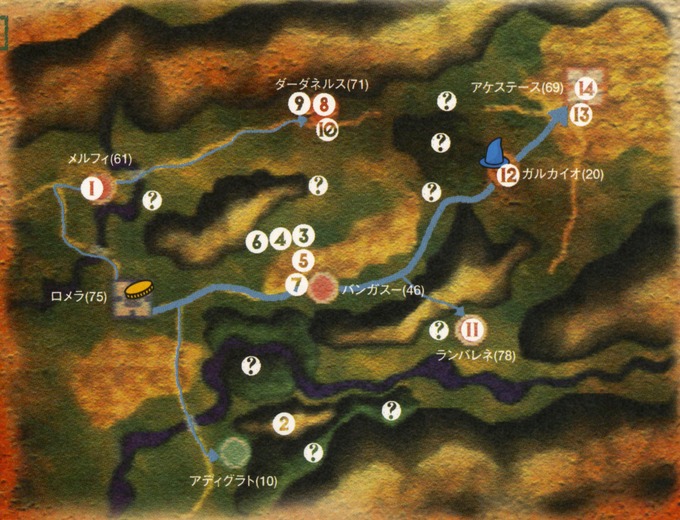
STORY.28
疾風の騎士、参戦

トレモス山脈攻略中、マップ左下にあるイブデリを解放するとゼノビアからきた5人の勇者のひとり、デボネアが現れる。このとき解放した部隊のリーダーがマグナスで、さらに自軍にアイーシャとサラディンが存在、加えて騎士団が民衆からの高い指示を得ている場合のみ、デボネアが仲間になることを申し出てくれる。かつて神聖ゼテギネア帝国の四天王の一角を担った、その実力は確か。レギオンも指揮できる強力なキャラクターだ。

CHAPTER03 時は過ぎ、人はその責を負う…

STORY.21 斜陽[中央路ダーダネルス]

敵レギオンが目を引くが、これは動かないのでとりあえずは無視。まずは本拠地ロメラまで攻めてくる敵第2部隊を撃退し、自軍をバンガスー方面とメルフィ方面に分けよう。バンガスー手前のレギオンのうち、やっかいなのはコカトリスを組み込んだ敵第7部隊。ここはレギオンが動かないのを利用し、回り込んで背後からたたこう。あとはレギオンコアを攻撃し、一気に攻め落とせばいい。メルフィ方面はバンガスーよりは楽だが、ダーダネルスのレギオン攻略のため部隊を送っておくこと。敵本拠地アケステースを守るウジェーヌはプリースト。複数の部隊で連続攻撃を仕掛け、長期戦を避けよう。



	敵部隊リスト	トレジャー
1	プリースト(Lv.18)/フレアブラス(Lv.16)/ソードマスター(Lv.16)×2	—
2	レイヴン(Lv.17)/ワイアーム(Lv.16)/ワイバーン(Lv.16)	グラムドリング
3	センチュリオン(Lv.17)/ソルジャー×4	キュアパック
4	パラディン(Lv.18)/パラディン(Lv.16)×2/ナイト(Lv.16)×2	天使の果実
5	プリースト(Lv.18)/フレアブラス(Lv.16)/ソードマスター(Lv.16)×2	フウェイルメイル
6	カタフラクト(Lv.18)/カタフラクト(Lv.16)×2/レイヴン(Lv.16)×2	炎の法衣
7	フレイア(Lv.18)/コカトリス(Lv.16)×2	—
8	センチュリオン(Lv.17)/ソルジャー×2	リバイブストーン
9	エンチャンター(Lv.17)/ストーンゴーレム(Lv.16)/クレリック(Lv.16)×2	フレイムフレイル
10	プリースト(Lv.18)/ナイト(Lv.16)×2/クレリック(Lv.16)×2	炎の魔導書
11	ソードマスター(Lv.18)/ソードマスター(Lv.16)×2/フェンサー(Lv.16)×2	黒の魔導衣
12	プリースト(Lv.18)/ゴーレム(Lv.16)/バルダーゴーレム(Lv.16)	バトルファン
13	プリースト(Lv.17)/バーサーカー(Lv.17)×2/バーサーカー(Lv.16)×2	勇者の像
14	プリースト(Lv.18)/パラディン(Lv.16)×2/フレイア(Lv.16)×2	水の法衣

ITEM LIST

- 羽飾り
- ラウンドシールド
- ブレストプレート
- キュアリーフ
- キュアパック
- 天使の果実
- クイットゲート
- スレンダースピア
- ラージシールド
- プレートメイル
- キュアシード
- パワーフルーツ
- リバイブストーン

野生キャラクター(Lv.16)

街道●レイヴン(バルダーアックス・ハードレザー・アーメット)
草原●バルタン(バルダークラブ・ハードレザー・ハチガネ)
荒地●ブラックドラゴン(ケーリュケイオン・キュアシード)
森林●スケルトン(ハルトハンマー・ぼろぼろの布)
森林●ゴースト(ぼろぼろの布)

STORY.22 光焔十字軍[ギュールズ丘陵]

クラシノから進軍してくる敵第3〜5のテンプルナイト部隊と、コルグエフ南からの敵第6〜8の飛行部隊が難敵。どちらも固まって行動しているので、移動したままだと連戦は確実。強い部隊で挑んでも苦戦するだろう。そこで本拠地ベルギガ出撃後は、アムデルマ右の橋付近で戦線を展開。予想接触ポイントに部隊を重ねて配置し、戦闘した部隊を少しずつ後退させれば連戦を避けられる。こうして敵第3〜8部隊を撃退したら進軍開始だ。クラシノ方面は問題ないが、ムジ方面はノービポルトのレギオンに注意しよう。敵本拠地グンダハールを守るのはプルフラス。冥煌騎士団のテンプルコマンドだが集中攻撃すれば楽勝だ。

	敵部隊リスト	トレジャー
1	テンプルナイト(Lv.18)/カタフラクト(Lv.16)×2/プリースト(Lv.16)×2	命の杯
2	パラディン(Lv.17)/ナイト(Lv.16)×2/ウィッチ(Lv.16)×2	ソイルレザー
3	テンプルナイト(Lv.18)/テンプルナイト(Lv.16)×4	石剣
4	テンプルナイト(Lv.18)/パラディン(Lv.16)×2/アーチャー(Lv.16)×2	ヨモギウ
5	テンプルナイト(Lv.18)/バハムート(Lv.16)/プラチナドラゴン(Lv.16)	黒の魔導衣
6	バルタン(Lv.17)/ワイバーン(Lv.16)×2	天使の果実
7	バルタン(Lv.17)/オピニンクス(Lv.16)/グリフォン(Lv.16)	風の魔導書
8	バルタン(Lv.18)/バルタン(Lv.16)×2/フェアリー(Lv.16)×2	キュアパック
9	テンプルナイト(Lv.18)/セイレーン(Lv.16)×2/ウィッチ(Lv.16)×2	ケーリュケイオン
10	カタフラクト(Lv.19)/ファランクス(Lv.16)×2/アーチャー(Lv.16)×2	ダウジングロッド
11	センチュリオン(Lv.17)/ソルジャー×3	天使の果実
12	ビーストマスター(Lv.17)/ビーストテイマー(Lv.16)×2/ワイバーン(Lv.16)	大地の魔導書
13	ドラゴンマスター(Lv.17)/アースドラゴン(Lv.16)/サンダードラゴン(Lv.16)	フォレストクロス
14	ブラックナイト(Lv.17)/ウィッチ(Lv.17)×2/ウィッチ(Lv.16)×2	—
15	テンプルナイト(Lv.18)/テンプルナイト(Lv.16)×2/フレイア(Lv.16)×2	再生の祭壇
16	テンプルナイト(Lv.18)/カタフラクト(Lv.16)/ディアナ(Lv.16)×3	クイットゲート
17	テンプルコマンド(Lv.19)/テンプルナイト(Lv.16)×2/フレイア(Lv.16)×2	ヘビーアーマー

ITEM LIST

- レザーハット
- グレートボウ
- 砂塵の弓
- レザーアーマー
- ソイルレザー
- キュアシード
- パワーフルーツ
- リバイブストーン
- 羽飾り
- バルダーボウ
- イティバル
- ハードレザー
- キュアリーフ
- キュアパック
- 天使の果実
- クイットゲート

野生キャラクター(Lv.16)

荒地●サンダードラゴン(スムマーヌス・キュアシード)
森林●ブルードラゴン(青竜の爪・キュアシード)
湿地●ブルードラゴン(青竜の爪・キュアシード)
岩場●ケルベロス(運命の器・結束の軍旗・天使の果実)

←…本隊ルート　←…分隊ルート　?…隠しアイテム　I…敵ユニット　…ショップ　…魔女の館　※以降のマップでも同様 ※地名横の数値はモラル値を示す。

※敵部隊リストのトレジャーとは、部隊全滅で入手できるアイテムのこと。敵本拠地のボス部隊からは必ず入手できるが、そのほかは80%の確率で入手可能。野生キャラクターのトレジャーはカッコ内のアイテムで、80%の確率でそのなかからランダムに入手できる。

STORY.23 東方教会へ[ヴェア高原]

マップの形状が縦に細長く、さらに川によって地形が分断されている。このような進軍しにくい場所では飛行部隊が役に立つ。あらかじめ編成しておくといいだろう。さて侵攻ルートだが、やはり本拠地ディブノエから敵本拠地グラーンまで、一直線に進むしかない。ただし急ぐ必要はないので、まずはブイ付近で接近してくる敵部隊を確実に撃破しておくこと。とくに注意しておきたいのはゴエティックを中心に組まれた敵第2部隊で、広範囲の合成魔法を発動させられる危険性がある。アーチャー中心の間接攻撃を得意とする部隊で、リーダーだけでも倒してしまいたい。敵の第一波を切り抜けたらいよいよ進軍開始。ダニロフに居座る敵レギオンは動かないので、飛行部隊などで背後から敵第7部隊のレギオンコアをつぶす戦法が有効だ。またリャジスクの敵第11部隊は、コカトリス2体を擁する手強い相手。石化対策を整えた部隊で挑もう。石化は魔女の館でも治療できるが、川のおかげで魔女の館のあるインザまでの道のりは長い。進軍速度の低下も考えると石化は避けたいところだ。敵本拠地グラーンでは中央騎士ジールと因縁の対決が待っている。とはいえジールの正面はがら空き。これまでどおり集中攻撃だ。

	敵部隊リスト	トレジャー
1	カタフラクト(Lv.20)/ファランクス(Lv.17)×2/アーチャー(Lv.17)×2	天使の果実
2	ゴエティック(Lv.19)/ゴエティック(Lv.17)×2/ウィザード(Lv.17)×2	—
3	フレイア(Lv.19)/フレイア(Lv.17)×2/ヴァルキリー(Lv.17)×2	覇者の剛剣
4	ブラックナイト(Lv.19)/ブラックナイト(Lv.17)×2/ナイト(Lv.17)×2	ファルシオン
5	レイヴン(Lv.18)/ワイアーム(Lv.17)/ワイバーン(Lv.17)	バルダーボウ
6	パラディン(Lv.18)/バルタン(Lv.17)×2/ホークマン(Lv.17)×2	知性の冠
7	センチュリオン(Lv.18)/ソルジャー×3	クイットゲート
8	エンチャンター(Lv.18)/ストーンゴーレム(Lv.17)/バルダーゴーレム(Lv.17)	伯爵の衣
9	フレイア(Lv.18)/オピニンクス(Lv.17)/グリフォン(Lv.17)	言霊の指輪
10	ドラゴンマスター(Lv.18)/ドラゴンマスター(Lv.17)×2/ケツアルコアトル(Lv.17)	暗黒魔導書
11	フレイア(Lv.19)/コカトリス(Lv.17)×2	ダウジングロッド
12	カタフラクト(Lv.18)/ファランクス(Lv.17)×2/バハムート(Lv.17)	ミョルニール
13	パラディン(Lv.20)/パラディン(Lv.18)×2/ナイト(Lv.17)×2	砂塵の弓
14	カタフラクト(Lv.19)/カタフラクト(Lv.17)×2/パラディン(Lv.17)×2	精神の鏡
15	ブラックナイト(Lv.19)/カタフラクト(Lv.17)×4	ウルザルブル

ITEM LIST

- アイアンヘルム
- アーメット
- ブロクス
- スレンダースピア
- バルダースピア
- ヴォルケイトス
- タワーシールド
- ラージシールド
- プレートメイル
- ヘビーアーマー
- キュアリーフ
- キュアシード
- キュアパック
- パワーフルーツ
- 天使の果実
- リバイブストーン
- クイットゲート

野生キャラクター(Lv.17)
草原●フェアリー(銀の砂時計・キュアリーフ・キュアシード)
森林●グレムリン(クイットゲート・キュアリーフ・キュアシード)
森林●アースドラゴン(地竜の戦斧・キュアシード)
岩場●レッドドラゴン(火竜の剣・キュアシード)

STORY.24 反逆者[降臨の地カピトリウム]

ここの敵部隊にはゾンビやスケルトンなどが多数組み込まれている。あらかじめ神聖属性の武器を装備させておくと楽だ。この点に注意していれば、最初から配置されている敵は少なく、一見すると楽にクリアーできそうに思える。だがじつはそれが敵の罠で、敵第9～15部隊は付近の拠点を解放すると同時に出現するように仕組まれているのだ。とくにルーガは3部隊に、ブドジは初期配置の敵を含めると5部隊に包囲される形になっている。あらかじめ敵部隊の出現予定地点近くに味方の部隊を配置し、これに対処しよう。敵本拠地エウンデルを守るビスクはライカンスロープという特殊クラスで、夜になるとウェアウルフに変身し戦闘能力が飛躍的に高まる。人間の状態でも装備したイービルブレードのため、攻撃と同時に眠らせてくるというやっかいな相手なのに、変身後は攻撃力と攻撃回数が上がり手がつけられない。必ず昼間に挑もう。

	敵部隊リスト	トレジャー
1	レイヴン(Lv.19)/ワイアーム(Lv.18)/ワイバーン(Lv.18)	キュアパック
2	ゴエティック(Lv.19)/ゾンビ(Lv.18)×2/スケルトン(Lv.18)×2	ケーリュケイオン
3	ブラックナイト(Lv.19)/ゴースト(Lv.18)×4	ブロクス
4	エンチャンター(Lv.19)/ストーンゴーレム(Lv.18)/スケルトン(Lv.18)×2	ヴォルケイトス
5	ニンジャマスター(Lv.19)/ワイバーン(Lv.18)/グリフォン(Lv.18)	ベルオブサンダー
6	バルタン(Lv.19)/オピニンクス(Lv.18)/グリフォン(Lv.18)	精密の水晶
7	フレイア(Lv.20)/コカトリス(Lv.18)×2	水の魔導書
8	フレイア(Lv.19)/オピニンクス(Lv.18)/グリフォン(Lv.18)	破魔のムチ
9	レイヴン(Lv.19)/コカトリス(Lv.18)/グレムリン(Lv.18)×2	オズリックスピア
10	ビーストマスター(Lv.20)/ヘルハウンド(Lv.18)/ケルベロス(Lv.18)	天使の果実
11	バルタン(Lv.19)/ホークマン(Lv.18)×2/グリフォン(Lv.18)	再生の祭壇
12	レイヴン(Lv.19)/ワイアーム(Lv.18)×2	エウロス
13	ウィッチ(Lv.19)/ゾンビ(Lv.18)×2/パンプキンヘッド(Lv.18)×2	ブラッドウィップ
14	ディアナ(Lv.19)/アマゾネス(Lv.21)×2/ゾンビ(Lv.19)×2	キュアパック
15	ヴァンパイア(Lv.21)/スケルトン(Lv.19)×2/ゴースト(Lv.19)×2	—
16	ライカンスロープ(Lv.21)/ブラックナイト(Lv.18)×2/バーサーカー(Lv.19)×2	イービルブレード

ITEM LIST

- 覇者の剛剣
- ラプチャーローズ
- レザーアーマー
- キュアリーフ
- キュアパック
- 天使の果実
- クイットゲート
- レザーウィップ
- 破魔のムチ
- ハードレザー
- キュアシード
- パワーフルーツ
- リバイブストーン

野生キャラクター(Lv.18)
雪荒地●ブラックドラゴン(ケーリュケイオン・キュアシード)
雪森●スケルトン(ハルトハンマー・ぼろぼろの布)
雪岩場●プラチナドラゴン(イティバル・キュアシード)

STORY.25 疑惑［ヴァート高原］

大多数の敵部隊にドラゴンが配備され苦戦は必至。ドラゴンヘルムのような、ドラゴンに対して効果の高い武具を入手していたら必ず装備させておこう。進軍は道なりに行っていくが最初はあまり先行せず、エステルゴム付近で接近してくる敵第2、第4部隊を撃退し、態勢を整えておく。エステルゴム北の橋を渡ると同時に、敵第5～9部隊のレギオンが南下してくる。これらの部隊にもドラゴンが配備されているが、レギオンコア前の第6、7部隊は比較的弱め。強い部隊がいるならばレギオンの真正面からぶつければ、正面からでも十分撃破できる。端からつぶしていくなら第9部隊が狙い目だ。この部隊にいるザッハークは後列配置だとアースクエイクを使うが、移動タイプが飛行のキャラクターで組んだ部隊ならアースクエイクは完全に無視できる。これなら楽に勝てるだろう。あとは敵本拠地マリレークを守るドラゴンマスター、フリアエを倒せばクリアーとなる。なおヒルペリッヒを解放するとエウロペアが部隊とともに出現するが、彼女はクリアー時に生存している場合にのみ仲間にできる。万全を期すならば、敵部隊をあらかた排除しクリアー寸前の状況にしてからヒルペリッヒを解放したい。

	敵部隊リスト	トレジャー
1	ドラゴンマスター(Lv.20)／バハムート(Lv.19)／プラチナドラゴン(Lv.19)	風の魔導書
2	ビーストマスター(Lv.21)／ビーストマスター(Lv.19)×2／ヒドラ(Lv.19)	フレースヴェルグ
3	ブラックナイト(Lv.21)／ティアマット(Lv.19)／ブラックドラゴン(Lv.19)	—
4	ドラゴンマスター(Lv.20)／サンダードラゴン(Lv.19)／アースドラゴン(Lv.19)	ソイルシールド
5	センチュリオン(Lv.20)／ソルジャー×4	混沌の壷
6	ソードマスター(Lv.20)／ドラゴンパピー(Lv.19)／オピニンクス(Lv.19)	スムマーヌス
7	ウィザード(Lv.22)／ウィザード(Lv.19)×4	火竜の剣
8	ドラゴンマスター(Lv.21)／ドラゴンマスター(Lv.19)×2／ケツアルコアトル(Lv.19)	フレイムシールド
9	エンチャンター(Lv.20)／ザッハーク(Lv.19)／アースドラゴン(Lv.19)	キュアパック
10	フレイア(Lv.21)／フレイア(Lv.20)×2／ソーサレス(Lv.19)×2	アイスブレード
11	フレイア(Lv.20)／ブルードラゴン(Lv.19)／ヒドラ(Lv.19)	クイットゲート
12	ドラゴンマスター(Lv.20)／レッドドラゴン(Lv.19)／フレアブラス(Lv.19)	炎の魔導書
13	エンチャンター(Lv.20)／ストーンゴーレム(Lv.19)／バルダーゴーレム(Lv.19)	運命の器
14	ドラゴンマスター(Lv.21)／プラチナドラゴン(Lv.19)／バハムート(Lv.19)	竜玉石の剣

ITEM LIST

ボーンヘルム	羽飾り
石剣	レイピア
マインゴーシュ	エストック
チェインメイル	スケイルアーマー
キュアリーフ	キュアシード
キュアパック	パワーフルーツ
天使の果実	リバイブストーン
クイットゲート	

野生キャラクター(Lv.19)
雪荒地●サンダードラゴン(スムマーヌス・キュアシード)
雪森●アースドラゴン(地竜の戦斧・キュアシード)
雪岩場●プラチナドラゴン(イティバル・キュアシード)

STORY.26 傭兵団［トレモスの懐］

出現する敵のレベルが直前のSTORY23に比べ5～6も高く、しかも開始直後にふたつの敵レギオンに本拠地サラバトが挟まれている。この厳しい状況を打開するには、何よりも強い部隊が必要だ。あらかじめ2～3部隊をトレーニングで強化しておくといい。それらの部隊にクイットゲートを装備させたら、どちらかのレギオンへ集中攻撃をかける。レギオンコアを撃破したらクイットゲートで撤退、再び出撃させて残ったレギオンを攻撃しよう。敵レギオンの移動速度は遅いので、急げば十分間に合うはずだ。コルピノ方面のレギオンは敵第4部隊、ヴイツダー方面は敵第10部隊に注意しよう。序盤の激戦を乗り切れば勝ったも同然。あとは拠点を解放しつつ全軍で敵本拠地ベトルガへ向かえば、クリアーは目前だ。

	敵部隊リスト	トレジャー
1	センチュリオン(Lv.24)／ソルジャー×4	風の魔導書
2	ソードマスター(Lv.24)／ニンジャマスター(Lv.23)×2／バハムート(Lv.23)	トティラ
3	カタフラクト(Lv.26)／ファランクス(Lv.23)×2／アーチャー(Lv.23)×2	ヘブンズドール
4	ソードマスター(Lv.25)／ニンジャマスター(Lv.23)×2／パンプキンヘッド(Lv.23)×2	ラブアンドピース
5	ウィッチ(Lv.25)／カタフラクト(Lv.23)×2／ディアナ(Lv.23)×2	黒の魔導衣
6	センチュリオン(Lv.24)／ソルジャー×4	ダインスレイフ
7	バルタン(Lv.24)／バルタン(Lv.23)×2／フレイア(Lv.23)×2	ペニテンス
8	エンチャンター(Lv.24)／ストーンゴーレム(Lv.23)／バルダーゴーレム(Lv.23)	ケーリュケイオン
9	ソードマスター(Lv.25)／ソードマスター(Lv.23)×2／フェンサー(Lv.23)×2	アイスシールド
10	ニンジャマスター(Lv.24)／グリフォン(Lv.23)／ワイバーン(Lv.23)	クリスタルガード
11	ブラックナイト(Lv.25)／ブラックナイト(Lv.23)×2／ナイト(Lv.23)×2	キュアパック
12	ソードマスター(Lv.24)／ニンジャ(Lv.23)×2／フェンサー(Lv.23)×2	ダウジングロッド
13	フェンサー(Lv.25)／フェンサー(Lv.23)×2／ウィッチ(Lv.23)×2	クイットゲート
14	ソードマスター(Lv.24)／バルタン(Lv.23)×2／ホークマン(Lv.23)×2	凍てついた戦斧
15	ソードマスター(Lv.25)／ニンジャマスター(Lv.23)×2／フェンサー(Lv.23)×2	ユウギリ

ITEM LIST

アーメット	バンダナ
サタンブローバー	マリオネット
フール	サンダーシールド
バルダーアーマー	ローブ
魔術師のローブ	アミュレット
言霊の指輪	キュアリーフ
キュアシード	キュアパック
パワーフルーツ	天使の果実
リバイブストーン	クイットゲート

野生キャラクター(Lv.21)
荒地●オピニンクス(勇者の像・命の杯・天使の果実)
森林●アースドラゴン(地竜の戦斧・キュアシード)
岩場●オピニンクス(俊敏の石・精密の結晶・天使の果実)
雪岩場●コカトリス(秩序の書・リバイブストーン)

STORY.27 伝説の語部［東方教会セレセス］

侵攻ルートはネジン経由で敵本拠地セレセスへ向かう最短ルートと、南から大回りするルートがある。最短ルートを進むと敵第6、第7部隊が出現するので、部隊を多めにカラトンへ向かわせておこう。川越しに攻撃できるよう、飛行部隊を敵第5部隊の左に配置しておけば万全だ。安全にいくならばカラトンへの進撃は少し待って、南回りの部隊が追いついてから攻めるといい。なお敵第7、8、13、そしてセレセスを守る敵第15部隊にはエンジェルナイトが配備されている。自軍にゾンビなどのアンデッドがいる場合、直接攻撃やバニッシュで消滅させられる危険があるので注意。ラブアンドピースを持っているなら、それを使って勧誘してもいい。転生の難しいエンジェルナイトを仲間にできるだけでなく、やっかいな敵を楽に排除することにもなるからだ。セレセスまで到達できたなら、ボスのケリコフには楽勝だろう。

	敵部隊リスト	トレジャー
1	プリースト(Lv.21)／バーサーカー(Lv.21)×2／バーサーカー(Lv.20)×2	サンダーチェイン
2	パラディン(Lv.22)／パラディン(Lv.20)×2／ナイト(Lv.20)×2	クサナギ
3	プリースト(Lv.22)／ゴーレム(Lv.20)／バルダーゴーレム(Lv.20)	再生の祭壇
4	パラディン(Lv.21)／ヴァルキリー(Lv.20)×2／ブラックドラゴン(Lv.20)	マラカイトソード
5	パラディン(Lv.21)／バルタン(Lv.20)×2／バルタン(Lv.19)×2	結束の軍旗
6	パラディン(Lv.21)／ヴァルキリー(Lv.20)×2／プラチナドラゴン(Lv.20)	ドラゴンヘルム
7	エンジェルナイト(Lv.21)／バルタン(Lv.20)×2／ワイバーン(Lv.20)	風の魔導書
8	エンジェルナイト(Lv.22)／エンジェルナイト(Lv.22)×2／フェアリー(Lv.20)×2	大天使の羽根
9	プリースト(Lv.21)／ナイト(Lv.20)／フェアリー(Lv.20)×2	雷獣の盾
10	カタフラクト(Lv.23)／ファランクス(Lv.20)×2／アーチャー(Lv.20)×2	マツカゼ
11	センチュリオン(Lv.21)／ワイバーン(Lv.20)／ソルジャー×2	天使の果実
12	プリースト(Lv.21)／クレリック(Lv.20)×4	—
13	プリースト(Lv.21)／エンジェルナイト(Lv.22)×2／クレリック(Lv.20)×2	—
14	エンチャンター(Lv.21)／ストーンゴーレム(Lv.20)／クレリック(Lv.20)×2	クイットゲート
15	バニティ(Lv.21)／エンジェルナイト(Lv.22)×2／ナイト(Lv.21)×2	サンダーチェイン

ITEM LIST

ライトメイス	バルダーメイス
法衣	賢者の衣
風の法衣	ベルオブサンダー
ロザリオ	キュアリーフ
キュアシード	キュアパック
パワーフルーツ	天使の果実
リバイブストーン	クイットゲート

野生キャラクター(Lv.20)
雪原●オピニンクス(俊敏の石・精密の水晶・天使の果実)
雪荒地●サンダードラゴン(スムマーヌス・キュアシード)
雪岩場●プラチナドラゴン(イティバル・キュアシード)

STORY.28 人外の地［トレモス山脈］

STORY24同様、アンデッド対策として神聖属性の武器をキャラクターに装備させたら攻略開始。開始直後、本拠地ピャルヌは敵部隊に完全に包囲されている。加えていくつかの部隊には高レベルのオウガが配備されているため、苦戦は確実だ。まずはもっともピャルヌに近い敵第2部隊に、自軍中の最強部隊をぶつけ確実な排除を狙おう。同様に敵第4部隊にも、強力な部隊を向かわせておきたい。残りの味方部隊は3つに分け、それぞれ敵第1部隊経由のイブデリ方面、ソシバ方面、ウルダ方面へと進軍させる。飛行部隊は岩場越えで敵第7部隊を攻撃させてもいいが、第7部隊はウルダへと進むので余裕がなければ無理に向かわせる必要はない。むしろピャルヌに留めておいて、敵部隊に戦線を突破された場合や手こずっている方面への遊撃用として備えておこう。またソシバ方面の部隊は敵を深追いせず、敵本拠地サヴォアへは近づかないこと。包囲していた敵を全滅させてから全軍で向かおう。敵第10部隊はザッハークが配備されているので、飛行部隊なら楽勝だ。敵第11部隊を撃退しタトバンを解放したら、残るはサヴォアのみ。サヴォアを守る敵第12部隊は、リーダーのユーディカの前にオウガが立ちはだかっており、簡単には倒せない。間接攻撃でもいいが、オウガは魔法に弱いから合成魔法を得意とする部隊で挑めば、ユーディカとオウガ両方に大ダメージを与えられる。

	敵部隊リスト	トレジャー
1	ニンジャマスター(Lv.22)／グレムリン(Lv.21)×2／ゴースト(Lv.21)×2	大地の法衣
2	ブラックナイト(Lv.21)／オウガ(Lv.24)／オウガ(Lv.23)	オウガヘルム
3	ウィッチ(Lv.22)／ゴブリン(Lv.21)×3／パンプキンヘッド(Lv.21)	水の法衣
4	ゴエティック(Lv.22)／オウガ(Lv.21)／ホークマン(Lv.21)×2	暗黒魔導書
5	エンチャンター(Lv.22)／ストーンゴーレム(Lv.21)／スケルトン(Lv.21)×2	黒の魔導衣
6	セイレーン(Lv.22)／オウガ(Lv.21)／ワイバーン(Lv.21)	バトルファン
7	ブラックナイト(Lv.23)／ブラックナイト(Lv.22)×2／スケルトン(Lv.21)×2	アクアハンマー
8	ブラックナイト(Lv.22)／ゴースト(Lv.21)×4	暗黒魔導書
9	ゴエティック(Lv.22)／オウガ(Lv.21)／スケルトン(Lv.21)×2	ケーリュケイオン
10	ドラゴンマスター(Lv.22)／ゴブリン(Lv.21)×2／ザッハーク(Lv.21)	サンシオン
11	ゴエティック(Lv.22)／ゾンビ(Lv.21)×2／スケルトン(Lv.21)×2	黒の魔導衣
12	セイレーン(Lv.24)／オウガ(Lv.21)／ゴブリン(Lv.21)×2	フェザースーツ

ITEM LIST

アイアンヘルム	アーメット
ブロクス	スレンダースピア
バルダースピア	ヴォルケイトス
タワーシールド	ラージシールド
プレートメイル	ヘビーアーマー
キュアリーフ	キュアシード
キュアパック	パワーフルーツ
天使の果実	リバイブストーン
クイットゲート	

野生キャラクター(Lv.21)
森林●パンプキンヘッド(ダウジングロッド・キュアリーフ・キュアシード)
森林●ゴブリン(キュアリーフ・ショートソード・プレートメイル)
岩場●ストーンゴーレム(カイトシールド・プレートメイル・アーメット)
岩場●レッドドラゴン(火竜の剣・キュアシード)
雪岩場●バルダーゴーレム(バルダーシールド・バルダーアーマー・バルダーヘルム)

STORY.29 契約の子［バーサ神殿］

敵第3、4、6の飛行部隊は、開始直後から本拠地ビテグラへまっすぐ向かってくる。部隊をルジェフ付近に配置して戦線を張り対応しよう。これらの飛行部隊を撃退するまでは、深く攻め入らないほうが安全だ。その後は侵攻ルートに沿って敵本拠地バーサ神殿を目指すことになるが、ソコルを守る敵第9部隊には注意。この部隊と戦闘になると、直後にバーサ神殿から増援部隊が出現するからだ。テンプルナイトを主軸とする4つの部隊は強敵で、甘く見ていると手痛いダメージを受けかねない。第9部隊以外の周囲の敵部隊を全滅させ、ソコル手前に全軍を集結させてから攻め込もう。バーサ神殿を守るプルフラスとは2回目の対戦となる。集中攻撃で一気に片を付けたい。

	敵部隊リスト	トレジャー
1	ブラックナイト(Lv.23)／ブラックナイト(Lv.21)×2／ナイト(Lv.21)×2	黒の魔導衣
2	セイレーン(Lv.24)／セイレーン(Lv.22)×2／ソーサレス(Lv.21)×2	コルヌリコルヌ
3	レイヴン(Lv.22)／コカトリス(Lv.21)／グレムリン(Lv.21)×2	ベンティスカ
4	バルタン(Lv.22)／オピニンクス(Lv.21)／グリフォン(Lv.21)	水の魔導書
5	ソーサレス(Lv.22)／ソルジャー×3	ダウジングロッド
6	レイヴン(Lv.22)／ワイアーム(Lv.21)／ワイバーン(Lv.21)	—
7	カタフラクト(Lv.24)／ファランクス(Lv.21)×2／アーチャー(Lv.21)×2	精密の結晶
8	バルタン(Lv.22)／グリフォン(Lv.21)／ホークマン(Lv.21)×2	氷のバンダナ
9	テンプルナイト(Lv.23)／カタフラクト(Lv.21)／ディアナ(Lv.21)×3	バーニングバンド
10	ソードマスター(Lv.23)／ソードマスター(Lv.21)×2／フェンサー(Lv.21)×2	フェザースーツ
11	テンプルナイト(Lv.23)／パラディン(Lv.21)×2／アーチャー(Lv.21)×2	ヒートテックス
12	バルタン(Lv.23)／バルタン(Lv.21)×2／フェアリー(Lv.21)×2	暗黒魔導書
13	テンプルナイト(Lv.23)／テンプルナイト(Lv.21)×4	精神の鏡
14	テンプルナイト(Lv.23)／テンプルナイト(Lv.21)×2／フレイア(Lv.21)×2	再生の祭壇
15	テンプルナイト(Lv.23)／カタフラクト(Lv.21)×2／プリースト(Lv.21)×2	精神の鏡
16	テンプルナイト(Lv.23)／バハムート(Lv.21)／プラチナドラゴン(Lv.21)	雷獣の盾
17	テンプルコマンド(Lv.24)／テンプルナイト(Lv.21)×4	金剛刀

ITEM LIST

アーメット	羽飾り
凍てついた戦斧	スレンダースピア
サンダースピア	オズリックスピア
バックラー	ブレストプレート
バルダーメイル	キュアリーフ
キュアシード	キュアパック
パワーフルーツ	天使の果実
リバイブストーン	クイットゲート

野生キャラクター(Lv.22)
街道●バルタン(バルダークラブ・ハードレザー・ハチガネ)
草原●ワイバーン(勇者の像・命の杯・天使の果実)
森林●ブラックドラゴン(ケーリュケイオン・キュアシード)
岩場●ワイバーン(勇者の像・命の杯・天使の果実)

STORY.30 異界への扉［バーサ神殿］

STORY29からの連戦となるため、事前にほかのマップへ移動することはできない。もし回復アイテムなどが不足していたら、編成画面で出撃予定の部隊へ回復アイテムを集め、万全の態勢を整えておこう。本拠地グレミハは開始直後から敵に包囲された形になっており、激戦は必至だ。防衛用の部隊をグレミハに残し、サルミとサレハルト方面からの敵部隊撃退に向かおう。ソコル手前に陣取る敵レギオンの威圧感は相当なものだが、動きはしないのでここは無視。ただしソコルを出撃してくる敵第10部隊だけには注意したい。レギオン以外の敵部隊を撃退したら、軍をグレミハ付近に集結させたあとでレギオンを包囲。レギオンコアを狙い速攻で倒すか、端から少しずつ部隊をたたいていくか、自軍の強さに応じて選ぶといいだろう。敵本拠地バーサ神殿を守るボスのデカラビアは、サテュロスという初登場の魔族クラス。ただし攻撃力はレベル相応なので、あまり意気込む必要はない。直接攻撃を得意とする部隊で一気にたたみかければ楽に勝てる。

	敵部隊リスト	トレジャー
1	ドラゴンマスター(Lv.23)／ゴブリン(Lv.22)×2／ザッハーク(Lv.22)	神秘のメイス
2	セイレーン(Lv.23)／オウガ(Lv.22)／ワイバーン(Lv.22)	バトルファン
3	ニンジャマスター(Lv.23)／ゴースト(Lv.22)×2／グレムリン(Lv.22)×2	炎の魔導書
4	レイヴン(Lv.23)／コカトリス(Lv.22)／グレムリン(Lv.22)×2	コンポジットボウ
5	センチュリオン(Lv.23)／ソルジャー×4	雪のオーブ
6	レイヴン(Lv.23)／レイヴン(Lv.22)×2／グレムリン(Lv.22)×2	大地の魔導書
7	レイヴン(Lv.23)／オピニンクス(Lv.22)／グレムリン(Lv.22)×2	リバイブストーン
8	ドラゴンマスター(Lv.24)／ゴブリン(Lv.22)×2／フレアブラス(Lv.22)	再生の祭壇
9	ブラックナイト(Lv.24)／オピニンクス(Lv.22)／グレムリン(Lv.22)×2	クイットゲート
10	ブラックナイト(Lv.22)／オウガ(Lv.25)／オウガ(Lv.24)	俊敏の石
11	ゴエティック(Lv.23)／ゾンビ(Lv.22)×2／スケルトン(Lv.22)×2	地脈の指輪
12	ビーストマスター(Lv.23)／バハムート(Lv.22)／ストーンゴーレム(Lv.22)	雷鳴のヘルム
13	ゴエティック(Lv.23)／オウガ(Lv.22)／スケルトン(Lv.22)×2	勇者の像
14	バルタン(Lv.24)／バルタン(Lv.22)×2／フェアリー(Lv.22)×2	フロイデヘルム
15	サテュロス(Lv.25)／ゴブリン(Lv.22)×4	地竜の戦斧

ITEM LIST

アーメット	羽飾り
凍てついた戦斧	スレンダースピア
サンダースピア	オズリックスピア
バックラー	ブレストプレート
バルダーメイル	キュアリーフ
キュアシード	キュアパック
パワーフルーツ	天使の果実
リバイブストーン	クイットゲート

野生キャラクター(Lv.23)
森林●パンプキンヘッド(ダウジングロッド・キュアリーフ・キュアシード)
森林●ゴブリン(キュアリーフ・ショートソード・プレートメイル)
岩場●ストーンゴーレム(カイトシールド・プレートメイル・アーメット)
岩場●レッドドラゴン(火竜の剣・キュアシード)
雪岩場●バルダーゴーレム(バルダーシールド・バルダーアーマー・バルダーヘルム)

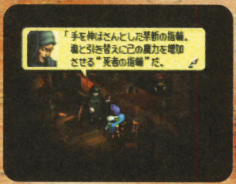
OGRE BATTLE64
PERSON OF LORDLY CALIBAR

SECRET EVENT

前回に引き続き隠されたイベントの数々を、Chapter3で体験できるものを中心に紹介する。激戦が待ち受けるこれからのストーリーに備えて、イベントをこなして力を蓄えておこう。

SECRET 10 不死の秘宝の謎

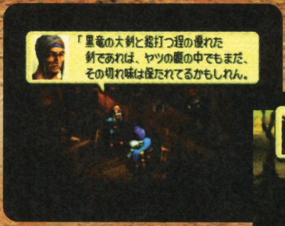
東方教会セレセスをクリアー後、バナバラを訪れてみよう。するとそこで少女から闇の招待状というアイテムがもらえる。その招待状に従ってゼノビア国境のケルーアンへ行くと、常闇の媼という謎の人物が死者の指輪をくれる。



⬅リッチへのクラスチェンジに必要な指輪だ。媼のセリフは不安を誘うが、気にせず受け取ろう。

SECRET 11 伝説の聖竜

ドラグーンの装備について知っている老人が地峡マイリージャのイドフにいるが、彼の教えに従ってドラゴンアーマーとドラゴンヘルムを手に入れたら、再度イドフを訪れよう。するとChapter3以降ならば、彼から黒竜の大剣に関する情報が得られる。それに従ってヴェア高原のエラニへ行くと、酒場の主人から聖竜の鱗がもらえるのだ。この鱗を持った状態で東方教会セレセスのピニュグを訪れると、聖竜グロズヌイが現れ戦闘になる。これに勝利すれば黒竜の大剣を手にすることができる。



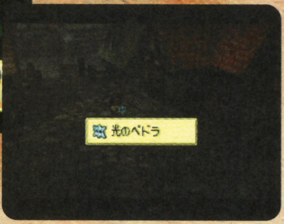
⬅戦闘でドラグーン用基本装備を入手していても、老人は先を話さない。イベントをこなそう。

➡戦闘は部隊リーダーと聖竜グロズヌイの一騎打ち。できるだけ強いリーダーを送ること。

SECRET 12 父娘をつなぐ絆

ギュールズ丘陵をクリアーしたら、地域探索でムジを訪れてみよう。すると男が現れ、ヴォルムス採掘場へ働きに行った娘のことを聞かされる。心配している彼の頼みを聞けば、父からの手紙を手渡されるのでこれを持ってヴォルムス採掘場のヴォルムスへ。娘はそこにはいないのだが、娘の消息が聞けるのでイタカ山域のカクトビックへ向かおう。そこで娘に会い、手紙を渡すと代わりに光のペドラがもらえる。さらに父親の経過を報告すると、彼の働きで騎士団の評判が少し上がるのだ。

⬅娘の安否を気づかう父親。肉親を心配するのはどこの世界の人間も同じ。断る理由はない。



➡アラインメントの低い敵が多数出現する後半の戦いでは、とくに役に立ってくれるだろう。

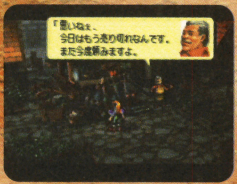
SECRET 13 新種のペット!?

ソアソン台地をクリアー後、ジラムを昼間訪れると怒りに震える少年が現れる。彼はペットの犬を戦争で失ってしまったようだ。部隊にヘルハウンドを組み込んで訪れると少年はそれを気に入り、ヘルハウンドと交換に闇のペドラをくれる。

⬅首がひとつ多いので、エサの量を気にする少年。彼自身がエサにならないことを祈ろう……。

SECRET 14 メルフィの掘り出し物

中央路ダーダネルスのメルフィでは、決まった日に掘り出し物市が開かれる。どの日に何を売っているかは下にまとめたが、いくつかのアイテムは情報を得ないうちは店頭に並ばない。コンドライトは地峡マイリージャのイドフで、シルクの生地はテニー平原のボードルで話を聞くと買えるようになる。またライトニードルはChapter3以降でなければ買えないから注意しよう。こうしたアイテムはすべて昼間しか売っておらず、市のある日の夜は商品が竜言語魔法のメテオストライクになる。ロメラからメルフィへ向かうと到着するのは夜になるので、前日から中央路ダーダネルスへ入っておくといいだろう。



⬅コンドライト、シルクの生地、ライトニードルは日を改めればまた買えるようになる。

掘り出し物一覧

1日	…再生の祭壇	(1500G)
6日	…コンドライト	(450G)
15日	…シルクの生地	(2000G)
21日	…ライトニードル	(250G)
(夜)	…メテオストライク	(50000G)

SECRET 15 トレーニングとエルムペドラ

エレメントのエルムペドラは、光と闇のペドラとは違いトレーニングで入手できる。地峡マイリージャ、イタカ山域、ギュールズ丘陵の3ヵ所でマグナスの部隊でトレーニングを行おう。そのときのトレーニング回数が5の倍数回(5、10、15……)にあたると、上級ドラゴンを従えた対戦相手が現れる。これに勝てばエルムペドラが手に入るのだ。上級ドラゴンは強力なブレスを連発するので、対ドラゴン用アイテムを装備させたり回復要員を多めに編入して、準備を整えてから挑もう。

⬅トレーニングのために必要な金額がいきなり跳ね上がったら、ドラゴン部隊が現れた証拠。

➡ブレスはダメージよりステータス異常が怖い。合成回復魔法や霊木の盾などで回避を。

SECRET 16 仲間関係アイテム総まとめ

各地で仲間になる固有キャラクターは強さもさることながら、彼らがいる場合のみ発生するイベントでもらえるアイテムが魅力だ。そんな仲間たちとイベントの発生ポイント、もらえるアイテムをまとめたのが右の表。ほとんどは仲間になったマップでイベントが発生するが、リーデルのように離れた場所で起こる場合もあるので注意したい。ここに挙げたのはChapter3までのものだが、メレディアやパウルなどはこれ以降で同様のイベントが発生する可能性がある。いろいろ探してみよう。

トロア	………地峡マイリージャ・エルゴレア	(霊木の盾)
アスナベル	…グンター山麓・キンジア	(鬼神のヘルム)
カトレーダ	…グンター山麓・インエケル	(天使のブローチ)
ヴァド	………ソアソン台地・シェファービル	(イダテンの帽子)
リーデル	……ヴェア高原・インザ	(レッドブランチ)
エウロペア	…ヴァート高原・ヒルペリッヒ	(スターリースカイ)
ビスク	………降臨の地カピトリウム・スリナ	(ジュルネリュンヌ)

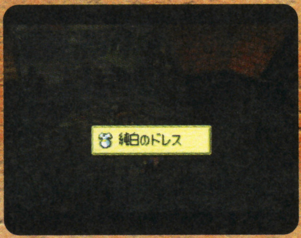
OGRE BATTLE64
PERSON OF LORDLY CALIBAR

POWER UP

強敵が待ち受ける終盤戦を勝ち抜くには、何よりも強力なキャラクターが必要となる。ここで紹介するふたつのポイントを理解してキャラクターを強化し、部隊の戦闘力を高めよう。

●希少クラスへのクラスチェンジ

人間系クラスには、Lサイズキャラクターをしのぐ優れた戦闘能力を持つクラスが存在する。しかしそういったクラスに限って、クラスチェンジ条件が厳しく設定されているものだ。しかもパラメーターならばレベルを上げることで対応できるが、基本装備が希少なものの場合、非常にクラスチェンジが難しくなる。ここではそうした希少装備を必要とするクラスについて、Chapter3までで入手するためのポイントについてまとめた。以下を参考に装備を集め、強力なキャラクターを育てよう。



↑多くの希少装備はイベントで手に入れることができる。前回や今回の記事で紹介した隠しイベントをこなして、必要な装備を集めるといい。

ブラックナイト

STORY15"古の都"でサタンブローバーとバリアントマントをふたり分獲得できる。またサタンブローバーは進行ルート次第では買えないので注意しよう。

基本装備
サタンブローバー
バルダーアーマー
バリアントマット
アーメット

ドラグーン

地峡マイリージャ、イドフの老人が鍵を握る。老人の助言に従ってイベントをすべてこなせば、ひとり分の装備を揃えることができるのだ。

基本装備
黒竜の大剣
ドラゴンアーマー
ドラゴンヘルム

ヴァンパイア

ブラッドスペルは地峡マイリージャのエルゴレアで。ただしアラインメントの低い男性が必要だ。伯爵の衣はSTORY23"東方教会へ"で入手できる。

基本装備
伯爵の衣
ブラッドスペル

プリンセス

純白のドレスはテニー平原のポードルから始まるイベントで手に入る。しかしドリームクラウンはFinal Chapter以降でなければ入手できない。

基本装備
バトルファン
純白のドレス
属性魔導書
ドリームクラウン

エンジェルナイト

中央路ダーダネルスのメルフィでライトニードルは買える。ただしクラスチェンジにはかなりの運が必要で、装備が揃っても確実とはいえないのが残念。

基本装備
ライトニードル
プレートメイル
カイトシールド

リッチ

もっとも重要な死者の指輪は、東方教会セレセスから始まるイベントで入手可能。またトレモスの懐へ行けば、隠しアイテムとしても入手できる。

基本装備
ケーリュケイオン
黒の魔導衣
暗黒魔導書
死者の指輪

●野生キャラクターの説得

各地に出現する野生キャラクターは、うまく利用すると十分な戦力として期待できるが、仲間に引き込むには説得しなければならない。右の表は、そうした野生キャラクターの説得に関するデータを一覧としてまとめたものだ。それぞれのデータの意味は下で解説しているが、意外に重要となるのが説得する部隊のリーダーの属するクラス。特定のクラスには野生キャラクターの説得を得意とする、隠された能力がある。これを理解していれば説得が成功する確率は飛躍的に高まるだろう。

↑リーダーが同系統のクラスならば、上位クラスのほうが説得の成功確率は高い。キャラクターを十分に強化してから説得したほうが効率がいいといえる。

表内用語解説
タイプ ……強気のキャラクターは攻撃すると説得確率が上がるが、弱気は逆に下がる。
逃亡率 ……最大HPに対する残りHPがこのパーセントを下回ると、そのキャラクターは逃げ出す。
反撃率 ……説得に失敗した場合に反撃する確率。反撃しなかったキャラクターは逃亡する。

系統	クラス名	タイプ	逃亡値	反撃率	説得を得意とする部隊リーダークラス
転生系	スケルトン	強気	10	80	ゴエティック、リッチ
	ゴースト	強気	50	30	ウォーロック
亜人間系	ホークマン	強気	30	60	バルタン(ホークマン、バルタン)
	バルタン	強気	30	60	レイヴン(ホークマン、レイヴン)
	レイヴン	強気	30	60	アーチャー、ディアナ
	フェアリー	弱気	50	10	(フェアリー、グレムリン)
	グレムリン	弱気	50	10	ウィッチ(パンプキンヘッド)
	パンプキンヘッド	弱気	50	10	
魔獣系	ヘルハウンド	強気	30	30	ビーストテイマー
	ケルベロス	強気	20	60	ビーストマスター
	グリフォン	強気	30	30	ライカンスロープ
	オピニンクス	強気	30	30	ウェアウルフ
	ワイアーム	強気	30	30	
	ワイバーン	強気	30	30	
	コカトリス	強気	30	30	
	スフィンクス	強気	50	20	
ドラゴン系	ドラゴンパピー	強気	30	30	ドラゴンテイマー
	サンダードラゴン	強気	30	30	ドラゴンマスター
	レッドドラゴン	強気	30	30	
	アースドラゴン	強気	30	30	
	ブルードラゴン	強気	30	30	
	プラチナドラゴン	強気	30	30	
	ブラックドラゴン	強気	30	30	
	ケツアルコアトル	強気	20	30	
	フレアブラス	強気	20	30	
	ザッハーク	強気	20	30	
	ヒドラ	強気	20	30	
	バハムート	強気	20	30	
	ティアマット	強気	20	60	
人形系	ゴーレム	弱気	10	80	ドールマスター
	ストーンゴーレム	弱気	10	80	エンチャンター
	バルダーゴーレム	弱気	10	80	
魔族系	ゴーゴン	強気	50	20	ゴーゴン
	ゴブリン	強気	30	10	
	オウガ	強気	30	10	

魅力的? な ヴァンパイアとプリンセス

ヴァンパイアとプリンセスは、すべての野生キャラクターの説得成功確率が高い。気品のためか、それとも魅了の能力があるためかは不明だが、便利なことは確か。クラスチェンジに手間はかかるが、その苦労はこんな場面でも報われるわけだ。

←能力を生かすためにも、これらのクラスは必ず部隊のリーダーにしたい。

OGRE BATTLE64
PERSON OF LORDLY CALIBAR

ITEM LIST

『オウガバトル64』に存在する全アイテムを、リスト形式で紹介する。Chapter3までの入手方法や入手場所も合わせてまとめたので、アイテム収集の参考にしてもらいたい。

プレイ中さまざまな場面で手にするアイテムは、キャラクターや部隊の強化、回復や支援など攻略の手助けとなる。とくに希少な装備は戦闘力に影響するだけでなく、特殊クラスの基本装備としても必要だ。そうしたアイテムを種類別にまとめたものが以下のリスト。ヘルプメッセージなど、画面で確認できない隠された能力についても網羅しているので、効果を確認しておこう。入手方法、場所はChapter3まででそのアイテムを最初に入手できる方法などを示した。アイテムによってはそれ以外でも入手可能な場合があるので探してみよう。

表内用語・記号

価格
ショップで購入する場合に提示される額。アイテムには非売品のものも多いが、編集画面でアイテムを処分するとこの価格の4分の1で売却することができる。

LUK
隠しパラメーターの一種でキャラクターに設定されている。成功判定全般に影響するが、とくにエンジェルナイトへの転生はLUKが高くなければ成功しにくい。

ドラゴンに対する～
この能力を持つアイテムを装備すると、ドラゴンに対する攻撃や防御能力が高まる。なおドラゴンに対する防御力が上昇しても、竜言語魔法のダメージは軽減できない。

LvUPボーナス
この能力を持つアイテムを装備しているキャラクターがレベルアップすると、属したクラスで定まっているパラメーター上昇値とはべつにボーナスがつく。

○…マップ名
●…ストーリー名
(シ)…ショップで購入
(隠)…隠しアイテム
(敵)…敵ユニットから入手

●頭防具

種類（装備可能クラス）	名称	属性	価格	パラメーター上昇 STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX	LUK	防御効果 物理	風	炎	大地	水	神聖	暗黒	備考	主な入手場所
兜	アイアンヘルム	物理	30	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0		○テニー平原(シ)
ファイター／ファランクス	ボーンヘルム	物理	50	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0		○クレネル峡谷(隠)
ナイト／バーサーカー	アーメット	物理	120	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0		○地境マイリージャ(シ)
カタフラクト	バルダーヘルム	物理	170	0	1	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0		●堅牢地神(敵)
ドラゴンテイマー	ドラゴンヘルム	物理	260	0	0	0	0	0	0	0	4	0	4	0	0	0	0	ドラゴンに対する防御力UP	○グンター山麓(イ)
ブラックナイト	雷鳴のヘルム	風	410	0	0	0	0	0	0	0	6	-2	0	8	0	0	0		●異界への扉(敵)
パラディン／ドラグーン	フロイデヘルム	神聖	700	0	0	0	2	0	0	0	7	0	0	0	0	-4	10	眠り無効・LvUPボーナスMEN+1	●異界への扉(敵)
フレイア／センチュリオン	オウガヘルム	暗黒	1200	5	-5	0	0	0	0	-2	8	0	0	0	0	10	-5	LvUPボーナスSTR+1	●人外の地(敵)
レイヴン	鬼神のヘルム	暗黒	1550	20	0	0	0	-15	5	0	6	0	0	0	0	3	-1		○グンター山麓(イ)
帽子	バンダナ	物理	20	0	0	0	2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		○テニー平原(シ)
アマゾネス／フェンサー	レザーハット	物理	40	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0		○地境マイリージャ(シ)
ドールマスター／ニンジャ	ハチガネ	物理	40	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0		●南部辺境(敵)
ウィッチ／ヴァルキリー	ジンハット	物理	50	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0		○ゼノビア国境(シ)
アーチャー	羽飾り	物理	60	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	-1	3		○クレネル峡谷(隠)
エンチャンター	とんがり帽子	物理	100	0	0	4	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0		○地境マイリージャ(隠)
ソードマスター	ハンニャマスク	物理	180	0	0	0	2	2	0	0	3	0	0	0	0	0	0		●理想と現実(敵)
ニンジャマスター	デコイキャップ	物理	300	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		
ディアナ	レッドブランチ	風	950	0	0	0	0	0	10	2	5	-1	0	4	0	0	0		○ヴェア高原(イ)
ドラゴンマスター	バーニングバンド	炎	250	0	0	0	0	0	0	0	3	0	-2	0	5	0	0		●契約の子(敵)
ホークマン／バルタン	氷のバンダナ	水	250	0	0	0	0	0	0	0	3	0	5	0	-2	0	0		●契約の子(敵)
	神秘のベール	神聖	550	0	0	4	0	0	0	0	4	0	0	0	0	-4	8	石化無効・LvUPボーナスHP+1	

●武器

種類（装備可能クラス）	名称	属性	価格	パラメーター上昇 STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX	LUK	防御効果 物理	風	炎	大地	水	神聖	暗黒	備考	主な入手場所
剣	ショートソード	物理	20	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○テニー平原(シ)
ファイター	バルダーソード	物理	150	5	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○テニー平原(隠)
ナイト	ファルシオン	物理	400	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●東方教会へ(敵)
パラディン	フランベルジュ	物理	1400	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
センチュリオン	ファフニール	物理	1850	22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	ドラゴンに対する攻撃力UP	
	ノイッシュの誓約	物理	3500	15	0	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
	スムマーヌス	風	500	11	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	4	0	0	0		●冥い波動(敵)
	ノトス	風	1750	19	0	0	0	5	0	0	0	-2	0	7	0	0	0		
	火竜の剣	炎	300	8	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	4	0	0	ドラゴンに対する攻撃力UP	●まとわりつく不安(敵)
	レーヴァンテイン	炎	1600	18	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	0	8	0	0		
	グラムドリング	炎	400	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0		●斜陽(敵)
	石剣	大地	200	7	5	0	0	0	0	0	0	4	0	-1	0	0	0	LvUPボーナスVIT+1	○ギュールズ丘陵(隠)
	金剛刀	大地	1500	16	0	0	0	0	0	0	0	8	0	-3	0	0	0		●契約の子(敵)
	アイスブレード	水	600	13	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	-1	0	0		●西からの来訪者(敵)
	ニフリートソード	水	1600	18	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	-3	0	0		
	ブレシッドソード	神聖	400	9	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3		○ソアソン台地(隠)
	ペニテンス	神聖	1500	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	4		●傭兵団(敵)
	オラシオン	神聖	2100	21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	8	LvUPボーナスMEN+1	
	ダインスレイフ	暗黒	850	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	-1		●傭兵団(敵)
	イービルブレード	暗黒	1500	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	-3	眠り効果	●反逆者(敵)
大剣	バスタードソード	物理	180	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○ゼノビア国境(シ)
フェンサー	クレイモア	物理	360	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●問いかける者(敵)
ソードマスター	覇者の剛剣	物理	500	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●東方教会へ(敵)
ドラグーン	黒竜の大剣	物理	1200	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	ドラゴンに対する攻撃力UP	○東方教会セレセス(イ)
	バルムンク	物理	1750	19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	ドラゴンに対する攻撃力UP	
	ソニックブレード	物理	—	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		デボネア専用装備
	マツカゼ	風	650	12	0	0	0	0	4	0	0	-1	0	4	0	0	0		●伝説の語部(敵)
	シグムンド	風	650	14	0	0	0	0	0	0	0	-3	0	8	0	0	0		
	カガリビ	炎	750	13	0	0	0	0	4	0	0	0	-1	0	4	0	0		
	イスケンデルベイ	炎	1250	16	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	0	8	0	0		
	ヨモギウ	大地	300	7	0	0	0	0	3	0	0	4	0	-1	0	0	0		●光焔十字軍(敵)
	グラム	大地	750	13	0	0	0	0	0	0	0	8	0	-3	0	0	0	ドラゴンに対する攻撃力UP	
	マラカイトソード	水	650	12	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	-1	0	0		●伝説の語部(敵)
	ユウギリ	水	1500	17	0	0	0	0	5	0	0	0	8	0	-3	0	0	LvUPボーナスDEX+1	●傭兵団(敵)
	クサナギ	神聖	550	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2		●伝説の語部(敵)
	カラドボルグ	神聖	2100	22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-4	10		○東方教会セレセス(隠)
	デュランダル	暗黒	700	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	-3		
	オウガブレード	暗黒	2550	25	-4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	-10	LvUPボーナスSTR+1	

種類（装備可能クラス）	名称	属性	価格	パラメーター上昇 STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX	LUK	防御効果 物理	風	炎	大地	水	神聖	暗黒	備考	主な入手場所
細剣	レイピア	物理	30	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○クレネル峡谷（隠）
ドラゴンテイマー	エストック	物理	250	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●南部独立（敵）
ドラゴンマスター	マインゴーシュ	物理	400	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○ヴァート高原（シ）
エンジェルナイト	竜玉石の剣	物理	600	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●疑惑（敵）
セラフィム	ペリダードソード	水	350	7	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	-1	0	0		○トレモス山脈（隠）
	ライトニードル	神聖	350	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3		○中央路ダーダネルズ（イ）
	アンビシオン	神聖	1600	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	8	LvUPボーナスAGI+1	
片手斧・ハンマー	ハルトハンマー	物理	110	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○ヴォルムス採掘場（シ）
バーサーカー	フランシスカ	物理	130	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●南部辺境（敵）
スケルトン	バルダークラブ	物理	220	6	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●亡国の戦士（敵）
ホークマン	バルダーアックス	物理	300	7	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●理想と現実（敵）
バルタン	エウロス	風	1050	16	0	0	0	5	0	0	0	-1	0	6	0	0	0		●反逆者（敵）
レイヴン	フレイムフレイル	炎	490	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0		●旅立ち（敵）
	グラムロック	炎	2250	23	0	0	0	0	0	0	0	0	-5	0	15	0	0		
	地竜の戦斧	大地	1550	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	0	0	0	ドラゴンに対する攻撃力UP	●異界への扉（敵）
	凍てついた戦斧	水	500	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	0		●傭兵団（敵）
	アクアハンマー	水	900	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	0	0		●人外の地（敵）
	神秘のハンマー	神聖	1800	19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	0		
	イービルアックス	暗黒	410	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0		
	ブラッドクリーバ	暗黒	2200	21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	-4	LvUPボーナスHP+1	
両手斧・ハンマー	ウォーハンマー	物理	210	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
ブラックナイト	パウアハンマー	物理	600	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
	ヘビーアックス	物理	2350	23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	LvUPボーナスSTR+1	
	ミョルニール	風	420	10	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	4	0	0	0		●東方教会へ（敵）
	ボレアス	風	1500	17	0	0	0	5	0	0	0	-3	0	8	0	0	0		
	プロクス	炎	450	9	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	4	0	0		○ヴェア高原（シ）
	サンシオン	大地	550	11	0	0	0	0	0	0	0	4	0	-1	0	0	0		●人外の地（敵）
	イグドラシル	大地	1700	18	0	0	0	0	0	0	0	10	0	-4	0	0	0		
	ウルザルブル	水	450	9	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0		●東方教会へ（敵）
	ルーンアックス	神聖	2000	21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-4	10		
	サタンブローバー	暗黒	360	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0		○セイブル低地（隠）
	ダグザハンマー	暗黒	2500	26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	-5	麻痺効果	
槍	ショートスピア	物理	—	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		ソルジャー専用装備
ソルジャー	スレンダースピア	物理	150	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●遊撃指令（敵）
ファランクス	バルダースピア	物理	230	7	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●遊撃指令（敵）
ヴァルキリー	コルヌリコルヌ	物理	750	15	0	2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0		●契約の子（敵）
カタフラクト	サンダースピア	風	320	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0		○イタカ山域（隠）
フレイア	ゼピュロス	風	750	12	0	0	0	5	0	0	0	0	0	6	0	0	0		○バーサ神殿（隠）
	ヴォルケイトス	炎	460	9	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	4	0	0		○ヴェア高原（シ）
	イグニス	炎	2000	21	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	0	8	0	0		
	アースジャベリン	大地	550	12	0	0	0	0	0	0	0	8	0	-3	0	0	0		●革命軍（敵）
	オズリックスピア	水	410	8	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	-1	0	0		●反逆者（敵）
	ベンティスカ	水	650	14	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	-3	0	0		●契約の子（敵）
	ロンギヌス	神聖	1300	16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	4		
	ホーリーランス	神聖	1600	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	8		
	イービルスピア	暗黒	1500	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	-2		
	ブリューナク	暗黒	2300	24	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	-4	眠り効果・LvUPボーナスHP+1	
ムチ	レザーウィップ	物理	60	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○ヴォルムス採掘場（シ）
ビーストテイマー	ラプチャーローズ	物理	120	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●亡国の戦士（敵）
ビーストマスター	破魔のムチ	物理	210	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○降臨の地カピトリウム（シ）
	雷神のムチ	風	380	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0		
	ホーリーコメット	神聖	410	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	4		
	ブラッドウィップ	暗黒	800	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	-1	LvUPボーナスAGI+1	●反逆者（敵）
爪	アイアンクロー	物理	170	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●南部辺境（敵）
ニンジャ	バルダークロー	物理	280	7	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●理想と現実（敵）
ニンジャマスター	トゥルエノ	風	550	12	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	4	0	0	0		ヴァド初期装備
	ルファル	炎	700	14	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	4	0	0		
	ベルセルク	大地	600	13	0	0	0	0	0	0	0	4	0	-1	0	0	0	LvUPボーナスVIT+1	
	青竜の爪	水	320	8	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	-1	0	0	ドラゴンに対する攻撃力UP	○ヴァート高原（隠）
	ヴァジュラ	神聖	1550	17	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	4		
	ブラックキャット	暗黒	500	11	0	0	0	0	0	-2	0	0	0	0	0	4	-1		○トレモスの懐（隠）
弓	ショートボウ	物理	30	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○テニー平原（シ）
アマゾネス	グレートボウ	物理	90	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○テニー平原（隠）
アーチャー	バルダーボウ	物理	160	6	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○ケレオレス山域（シ）
ディアナ	コンポジットボウ	物理	550	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●異界への扉（敵）
	雷神の弓	風	490	9	0	0	0	0	0	0	0	-3	0	8	0	0	0		○トレモスの懐（隠）
	烈火の弓	炎	620	12	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	0	8	0	0		
	砂塵の弓	大地	420	8	0	0	0	0	0	0	0	8	0	-3	0	0	0		●古の都（敵）
	凍土の弓	水	700	14	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	-3	0	0		
	イティバル	神聖	270	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-4	10		○アジャール平原（隠）
	クレシェンテ	神聖	850	15	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	-3	8	LvUPボーナスDEX+1	
	ジィルガの魔弓	暗黒	1150	16	-2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	-4	石化効果	
メイス	ライトメイス	物理	30	2	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○ヴォルムス採掘場（隠）
クレリック	バルダーメイス	物理	180	3	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○ソアソン台地（シ）
プリースト	神秘のメイス	神聖	600	4	0	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	4		●異界への扉（敵）
	ガンバンテイン	神聖	1550	3	0	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	8	LvUPボーナスINT+1	
杖	シプレの杖	物理	20	1	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○クレネル峡谷（シ）
ウィザード	アークワンド	物理	150	3	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●進むべき道（敵）
ウィッチ	フレースヴェルグ	風	340	4	0	7	0	0	0	0	0	-3	0	8	0	0	0		●伝説の地（敵）
ソーサレス	トティラ	炎	420	6	0	8	0	0	0	0	0	0	-3	0	8	0	0		●傭兵団（敵）
ゴエティック	ヨルムンガンド	大地	2100	4	0	15	0	0	0	0	0	8	0	-3	0	0	0		
セイレーン	ヘムロック	大地	—	3	0	11	1	0	0	0	0	6	0	-2	0	0	0		サラディン専用装備
リッチ	フォラスギル	水	750	4	0	10	0	0	0	0	0	0	8	0	-3	0	0		
	アーケツラーヴ	神聖	1400	5	0	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	8	LvUPボーナスINT+1	
	ケーリュケイオン	暗黒	330	4	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	-3		●様々な想い（敵）
人形	マリオネット	物理	120	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●問いかける者（敵）
ドールマスター	フール	物理	320	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○アウドヴェラ高地（隠）
エンチャンター	ヘブンズドール	神聖	430	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	8		●傭兵団（敵）
	リア・ファル	神聖	900	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-4	10		
	ドールオブカース	暗黒	600	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	-3	麻痺効果	
	ガラントくん	不定	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	属性とパラメーターは主人公に準ずる	誕生日イベントで入手
扇	バトルファン	物理	750	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●斜陽（敵）
プリンセス	カルディア	神聖	1250	7	0	0	0	5	0	4	0	0	0	0	0	-1	4		

●魔導書

種類	名称	属性	価格	パラメーター上昇							防御効果							備考	主な入手場所
(装備可能クラス)				STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX	LUK	物理	風	炎	大地	水	神聖	暗黒		
魔導書	属性魔導書	なし	100	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○クレネル峡谷(シ)
ウィザード	風の魔導書	風	200	0	0	4	0	0	0	0	0	-1	0	4	0	0	0		○アルバ地域(シ)
ウィッチ	炎の魔導書	炎	200	0	0	4	0	0	0	0	0	0	-1	0	4	0	0		○アルバ地域(シ)
ソーサレス	大地の魔導書	大地	200	0	0	4	0	0	0	0	0	4	0	-1	0	0	0		○アルバ地域(シ)
ゴエティック	水の魔導書	水	200	0	0	4	0	0	0	0	0	0	4	0	-1	0	0		○アルバ地域(シ)
セイレーン	暗黒魔導書	暗黒	300	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	-1		○セイブル低地(隠)
リッチ	テンペスト	竜	50000	-2	0	10	0	0	0	0	0	-5	0	10	0	0	0	LvUPボーナスINT+1	
プリンセス	アニヒレーション	竜	50000	-2	0	10	0	0	0	0	0	0	-5	0	10	0	0	LvUPボーナスINT+1	○アルバ地域(シ)
	メテオストライク	竜	50000	-2	0	10	0	0	0	0	0	10	0	-5	0	0	0	LvUPボーナスINT+1	○中央路ダーダネルス(イ)
	ホワイトミュート	竜	50000	-2	0	10	0	0	0	0	0	0	10	0	-5	0	0	LvUPボーナスINT+1	

●盾

種類	名称	属性	価格	パラメーター上昇							防御効果							備考	主な入手場所
(装備可能クラス)				STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX	LUK	物理	風	炎	大地	水	神聖	暗黒		
小型盾	ラウンドシールド	物理	20	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0		○テニー平原(シ)
ファイター	バックラー	物理	40	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0		○ヴォルムス採掘場(隠)
ヴァルキリー	サンダーシールド	風	150	0	0	0	0	0	0	0	8	-3	0	8	0	0	0		○ヴェア高原(隠)
フレイア	フレイムシールド	炎	150	0	0	0	0	0	0	0	8	0	-3	0	8	0	0		
センチュリオン(女)	ソイルシールド	大地	150	0	0	0	0	0	0	0	8	8	0	-3	0	0	0		●疑惑(敵)
	アイスシールド	水	150	0	0	0	0	0	0	0	8	0	8	0	-3	0	0		●傭兵団(敵)
	スターリースカイ	神聖	1900	0	0	0	0	0	0	0	12	0	0	0	0	-12	50		○ヴァート高原(イ)
盾	カイトシールド	物理	70	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	0	0		○地境マイリージャ(シ)
ナイト	ラージシールド	物理	180	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0		●革命軍(敵)
ファランクス	バルダーシールド	物理	250	0	0	3	0	0	0	0	12	0	0	0	0	0	0		○セイブル低地(シ)
パラディン	ドラゴンシールド	物理	260	0	0	0	0	0	0	0	10	0	4	0	0	0	0	ドラゴンに対する防御力UP	○アウドヴェラ高地(隠)
カタフラクト	タワーシールド	物理	350	0	0	0	0	0	0	0	16	0	0	0	0	0	0		○ウェンティヌス地方(シ)
センチュリオン(男)	雷獣の盾	風	500	0	0	0	0	0	0	0	12	-3	0	8	0	0	0		●伝説の語部(敵)
エンジェルナイト	灼熱の盾	炎	500	0	0	0	0	0	0	0	12	2	-3	0	7	0	0		●亡国の戦士(敵)
セラフィム	霊木の盾	大地	2250	0	0	0	0	0	0	0	6	2	0	0	0	0	0	ステータス異常無効	○地境マイリージャ(イ)
	クリスタルガード	水	500	0	0	0	0	0	0	0	12	0	8	0	-3	0	0		●傭兵団(敵)
	聖者の盾	神聖	1750	0	0	0	4	0	0	0	15	0	0	0	0	-5	15	麻痺無効・LvUPボーナスMEN+1	
	オウガシールド	暗黒	2100	10	0	-5	0	0	0	0	20	0	0	0	0	10	-5	LvUPボーナスSTR+1	

●体防具

種類	名称	属性	価格	パラメーター上昇							防御効果							備考	主な入手場所
(装備可能クラス)				STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX	LUK	物理	風	炎	大地	水	神聖	暗黒		
軽鎧	ハーフアーマー	物理	—	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		ソルジャー専用装備
ソルジャー／ファイター	クロスアーマー	物理	20	0	0	0	2	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0		○ゼノビア国境(シ)
アマゾネス／フェンサー	ニンジャガーブ	物理	50	0	0	0	0	2	0	0	3	0	0	0	0	0	0		●南部辺境(敵)
バーサーカー／ニンジャ	レザーアーマー	物理	60	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0		○テニー平原(シ)
ビーストテイマー	チェインメイル	物理	120	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0		○テニー平原(シ)
ドラゴンテイマー	ハードレザー	物理	150	0	0	0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	0		○テニー平原(隠)
アーチャー	スケイルアーマー	物理	200	0	0	0	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0	0		○アウドヴェラ高地(隠)
ソードマスター	サンダーチェイン	風	350	0	0	0	0	0	0	0	8	-2	0	5	0	0	0		●伝説の語部(敵)
ニンジャマスター	イダテンの帷子	風	1500	0	0	0	0	13	0	0	11	-3	0	7	0	0	0		○ソアソン台地(イ)
ビーストマスター	フレイムレザー	炎	250	0	0	0	0	0	0	0	8	0	-3	0	8	0	0		
ドラゴンマスター	ソイルレザー	大地	250	0	0	0	0	0	0	0	9	8	0	-3	0	0	0		○ギュールズ丘陵(シ)
ディアナ／ホークマン	アイスチェイン	水	350	0	0	0	0	0	0	0	8	0	5	0	-2	0	0		○東方教会セレセス(隠)
バルタン／レイヴン	セイントガーブ	神聖	750	0	0	0	4	0	0	0	12	0	0	0	0	-5	10	LvUPボーナスHP+1	
鎧	ブレストプレート	物理	180	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	0	0		○クレネル峡谷(隠)
ファランクス	プレートメイル	物理	210	0	0	0	0	0	0	0	9	0	0	0	0	0	0		○中央路ダーダネルス(シ)
ヴァルキリー	バルダーメイル	物理	250	0	0	3	0	0	0	0	11	0	0	0	0	0	0		○イタカ山域(隠)
フレイア	タイタニアメイル	物理	750	0	0	0	0	4	0	0	13	0	0	0	0	0	0	LvUPボーナスVIT+1	○ギュールズ丘陵(隠)
エンジェルナイト	ペレグリンメイル	風	900	0	0	0	0	0	0	0	15	-4	0	10	0	0	0		○東方教会セレセス(隠)
セラフィム	ポイニクスメイル	炎	900	0	0	0	0	0	0	0	15	0	-4	0	10	0	0		○バーサ神殿(隠)
	ナサロークメイル	大地	900	0	0	0	0	0	0	0	15	10	0	-4	0	0	0		
	フウェイルメイル	水	900	0	0	0	0	0	0	0	15	0	10	0	-4	0	0		●斜陽(敵)
	天使の鎧	神聖	1500	0	0	0	6	0	0	0	18	0	0	0	0	-5	12	LvUPボーナスMEN+1	
	漆黒の鎧	暗黒	1500	0	0	0	0	0	0	0	17	0	0	0	0	15	-5		
全身鎧	プレートアーマー	物理	230	0	0	0	0	0	0	0	11	0	0	0	0	0	0		○地境マイリージャ(シ)
ナイト	バルダーアーマー	物理	420	0	0	3	0	0	0	0	13	0	0	0	0	0	0		●堅牢地神(敵)
パラディン	ヘビーアーマー	物理	650	0	0	0	0	0	0	0	15	0	0	0	0	0	0		○ウェンティヌス地方(シ)
ブラックナイト	ドラゴンアーマー	物理	800	0	0	0	0	0	0	0	13	0	4	0	0	0	0	ドラゴンに対する防御力UP	○イタカ山域(イ)
カタフラクト	ディアドラの歌声	物理	3200	0	0	0	0	0	0	0	26	0	0	0	0	0	0		
ドラグーン	ウィンドアーマー	風	1500	0	0	0	0	0	0	0	17	-3	0	8	0	0	0		
センチュリオン	ジュルネリュンヌ	風	1800	0	0	0	0	0	5	0	18	-4	0	10	0	0	0		○降臨の地カピトリウム(イ)
	ブレイザブリク	水	1500	0	0	0	0	0	0	0	17	0	8	0	-3	0	0		
	ルーンプレート	神聖	1500	0	0	3	0	0	0	0	18	0	0	0	0	-4	10	LvUPボーナスVIT+1	
	サザンクロス	神聖	2500	0	0	0	0	0	0	0	20	0	0	0	0	-1	3		
	死神の甲冑	暗黒	1900	0	0	0	0	0	0	0	21	0	0	0	0	15	-5	LvUPボーナスDEX+1	
	オウガアーマー	暗黒	2250	10	-5	0	0	0	0	0	25	0	0	0	0	8	-4	LvUPボーナスSTR+1	
ローブ	ぼろぼろの布	物理	10	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		○ヴォルムス採掘場(シ)
ウィザード	ローブ	物理	30	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0		○クレネル峡谷(シ)
ドールマスター	法衣	物理	50	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	-1	5		●火種(敵)
クレリック	魔術師のローブ	物理	120	0	0	5	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0		○アウドヴェラ高地(隠)
ゴエティック	賢者の衣	物理	300	0	0	8	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0		○ソアソン台地(隠)
エンチャンター	風の法衣	風	400	0	0	5	0	0	0	0	4	-4	0	10	0	0	0		○降臨の地カピトリウム(隠)
プリースト	炎の法衣	炎	400	0	0	5	0	0	0	0	4	0	-4	0	10	0	0		●斜陽(敵)
リッチ	鳳凰のローブ	炎	750	0	0	7	0	0	0	0	5	0	-5	0	15	0	0		
スケルトン	大地の法衣	大地	400	0	0	5	0	0	0	0	4	10	0	-4	0	0	0		●人外の地(敵)
ゴースト	水の法衣	水	400	0	0	5	0	0	0	0	4	0	10	0	-4	0	0		●斜陽(敵)
	誓約の聖布	神聖	750	0	0	7	5	0	5	0	0	0	0	0	0	-4	10		
	白の魔導衣	神聖	1000	0	0	10	0	0	0	0	6	0	0	0	0	-5	15	眠り無効・LvUPボーナスINT+1	
	黒の魔導衣	暗黒	1000	0	0	10	5	0	0	0	6	0	0	0	0	15	-5	LvUPボーナスINT+1	●まとわりつく不安(敵)
	深淵のローブ	暗黒	1750	0	0	8	2	0	0	0	5	0	0	0	0	50	-17		

種類	名称	属性	価格	パラメーター上昇							防御効果							備考	主な入手場所
(装備可能クラス)				STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX	LUK	物理	風	炎	大地	水	神聖	暗黒		
服	ぼろぼろの服	物理	10	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		○テニー平原(隠)
ウィッチ	小さな服	物理	10	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0		フェアリー専用装備
ソーサレス	布の服	物理	30	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0		
セイレーン	魔道士の服	物理	80	0	0	3	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0		○クレネル峡谷(シ)
プリンセス	伯爵の衣	物理	200	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0		●東方教会へ(敵)
ヴァンパイア	ミンクのコート	物理	250	0	0	5	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0		○ケレオレス山域(隠)
ゾンビ	純白のドレス	物理	2500	0	0	5	0	0	0	0	3	0	0	0	0	2	5		○テニー平原(イ)
フェアリー	フェザースーツ	風	400	0	0	7	0	0	0	0	5	-2	0	6	0	0	0		●人外の地(敵)
パンプキンヘッド	ヒートテックス	炎	400	0	0	7	0	0	0	0	5	0	-2	0	6	0	0		●契約の子(敵)
	フォレストクロス	大地	400	0	0	7	0	0	0	0	5	6	0	-2	0	0	0		●光焔十字軍(敵)
	ミスティコート	水	400	0	0	7	0	0	0	0	5	0	6	0	-2	0	0		
	スターダスト	神聖	1750	0	0	8	0	0	0	0	7	0	0	0	0	-3	8	LvUPボーナスAGI+1	○トレモス山脈(隠)
	スペルクロス	暗黒	1500	-5	0	15	0	0	0	-2	8	0	0	0	0	8	-3		

●装飾品

種類	名称	属性	価格	パラメーター上昇							防御効果							備考	主な入手場所
(装備可能クラス)				STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX	LUK	物理	風	炎	大地	水	神聖	暗黒		
アクセサリー	ブルークロス	物理	30	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		主人公他の専用装備
ウィザード	アミュレット	物理	40	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		○クレネル峡谷(シ)
ドールマスター	バリアントマント	物理	40	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0		○セイブル低地(隠)
ソーサレス	ガラスのカボチャ	物理	170	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	1	0		パンプキンヘッド専用装備
クレリック	言霊の指輪	物理	250	-10	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		●東方教会へ(敵)
ブラックナイト	法力の外套	物理	550	0	0	0	0	0	0	0	3	5	5	5	5	0	0		
ゴエティック	ファイアクレスト	物理	2550	0	0	0	0	0	0	5	20	20	20	20	20	20	20	LvUPボーナス全パラメーター+1	○ヴァート高原(隠)
エンチャンター	ライの泪	物理	3300	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0		
セイレーン	オーバークローク	物理	—	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0		デボネア専用装備
プリースト	ベルオブサンダー	風	250	0	0	3	0	0	0	0	0	-3	0	8	0	0	0		●反逆者(敵)
プリンセス	火竜の牙	炎	250	3	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	0	8	0	0	ドラゴンに対する防御力UP	○トレモスの懐(隠)
ヴァンパイア	地脈の指輪	大地	250	5	0	0	0	0	0	0	0	8	0	-3	0	0	0		●異界への扉(敵)
リッチ	雪のオーブ	水	250	0	0	5	0	0	0	0	0	0	8	0	-3	0	0		●異界への扉(敵)
パンプキンヘッド	ロザリオ	神聖	50	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2		●火種(敵)
	エルダーサイン	神聖	600	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-4	10	麻痺無効	
	ドリームクラウン	神聖	1500	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	-3		
	大天使の羽根	神聖	1600	0	0	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-5	15	LvUPボーナスAGI+1	○東方教会セレセス(隠)
	天使のブローチ	神聖	2700	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2		○グンター山麓(イ)
	ブラッドスペル	暗黒	1300	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	8		○地境マイリージャ(イ)
	烙印の指輪	暗黒	1350	-6	0	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	-6	LvUPボーナスDEX+1	
	死者の指輪	暗黒	2100	0	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-4	10		○ゼノビア国境(イ)

●消耗品

種類	名称	価格	対象	備考	主な入手場所
消耗品・回復	キュアリーフ	10	キャラクター	HPを100回復する	各地のショップ
	キュアシード	50	キャラクター	HPを300回復する	各地のショップ
	キュアパック	120	ユニット	HPを150回復する	各地のショップ
	パワーフルーツ	80	ユニット	疲労度を少し回復する	各地のショップ
	天使の果実	200	ユニット	疲労度を大幅に回復する	各地のショップ
	リバイブストーン	500	キャラクター	石化状態を癒す	各地のショップ
	再生の祭壇	1500	キャラクター	死者を復活させる	○中央路ダーダネルス(イ)
消耗品・能力値変化	勇者の像	2550	キャラクター	レベルを1上げる	●問いかける者(敵)
	命の杯	2550	キャラクター	HP最大値を5~10上げる	●堅牢地神(敵)
	剣の紋章	2550	キャラクター	STRを2~4上げる	●理想と現実(敵)
	守護の腕輪	2550	キャラクター	VITを2~4上げる	○セイブル低地(隠)
	知性の冠	2550	キャラクター	INTを2~4上げる	●亡国の戦士(敵)
	精神の鏡	2550	キャラクター	MENを2~4上げる	●古の都(敵)
	俊敏の石	2550	キャラクター	AGIを2~4上げる	○イタカ山域(隠)
	精密の水晶	2550	キャラクター	DEXを2~4上げる	●西からの来訪者(敵)
	秩序の書	2550	キャラクター	アラインメントを1~3上げる	●伝説の地(敵)
	混沌の壷	2550	キャラクター	アラインメントを1~3下げる	●西からの来訪者(敵)
	運命の器	2550	キャラクター	LUKを-1~+1させる	●西からの来訪者(敵)
	結束の軍旗	2550	ユニット	ユニットの結束力を高める	●伝説の語部(敵)
消耗品・その他	クイットゲート	150	ユニット	本拠地へ帰還する	各地のショップ
	銀の砂時計	300	—	時間の流れを遅くする	○ケレオレス山域(隠)
	ダウジングロッド	600	—	隠しアイテムを見つけだす	●光焔十字軍(敵)
	ラブアンドピース	2000	敵ユニット	敵キャラクターを味方に引き込む	○ウェンティヌス地方(隠)

●貴重品

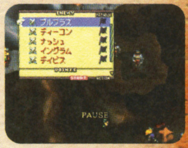
種類	名称	価格	備考	主な入手場所
貴重品・携帯	勇躍の勲章	10	獲得指揮経験値を倍にする	○アルバ地域(イ)
	アンサタクロス	10	ソルジャー昇格時の性別を逆転させる	○ゼノビア国境(イ)
	マーチングバトン	10	疲労度の蓄積量を半分にする	誕生日イベントで入手
	安息の香炉	10	疲労度の回復速度を倍に早める	誕生日イベントで入手
	天翔馬の像	10	移動速度を倍にする	誕生日イベントで入手
	武芸指南書	10	獲得経験値を倍にする	誕生日イベントで入手
	マスタバの結界	10	ゾンビへの転生を防ぐ	誕生日イベントで入手
	チャージホルン	10	戦闘開始直後の介入ゲージを最大にする	誕生日イベントで入手
貴重品・財宝	父からの手紙	10	娘を案ずる父親の手紙	○ギュールズ山稜(イ)
	闇の招待状	10	死者の指輪と交換できる	○東方教会セレセス(イ)
	ゲルダへの届け物	10	とある女性への届け物	
	ゲルダの手紙	10	届け物に対する返事の書かれた手紙	
	コンドライト	450	ドラゴンアーマーの材料	○中央路ダーダネルス(イ)
	聖竜の鱗	640	聖竜に会うために必要	○ヴェア高原(イ)
	シルクの生地	2000	純白のドレスの材料	○中央路ダーダネルス(イ)

●アイテムコレクターへの道

用意されたアイテムをすべて手に入れたい、とこだわるならば、以下に注意してプレイを進めるといい。強いアイテムを入手すれば攻略の手助けにもなり一石二鳥だ。

①敵部隊を極力出現・全滅させる

敵部隊を全滅させると一定確率でアイテムを入手できる。ただし敵の増援部隊は、条件を満たさないと出現すらしない。増援の出現条件をよく確かめ、1部隊も見逃さないようにしよう。



↑増援部隊は拠点への接近や、解放で出現するパターンが多い。

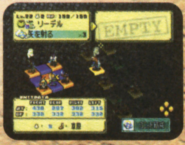
②入手できるまで粘る

敵からアイテムを入手できる確率は80%と高いが、当然失敗もある。アイテムコレクターを目指すなら、貴重品を入手できなかった場合は、潔くプレイをやり直すくらいの覚悟が必要だ。

↑クラスチェンジ用の希少装備などは確実に手に入れておこう。

③新しい仲間で拠点を訪れる

拠点解放時に仲間となった固有キャラクターを、クリアー後再びその拠点へ連れていくとイベントが発生することがある。これによってアイテムを入手できる場合もあるので忘れずに。



↑固有キャラクターで部隊を組み、拠点巡りをするのもいい。

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 JFA

[これが世界への道!!]

64+流!! サッカーモンスター育成カリキュラム!!

ブンブン丸=文
text by Bun Bun Maru

ウース。ブンブン丸だ! 今回はこのオレが培った選手作成のテクニックをもとに、ジダンも裸足で逃げ出すような怪物選手の育成方法を伝授! さらに開発者とのインタビューでは、秘密話がいろいろと……。とりあえずファンなら必見だ!

慣れてくれば優秀な選手だけでなく、実在の選手などをイメージした能力の選手も作ることができるサクセスモード。そのためには、サクセスモードにおいて知っておくべき基本を理解する必要がある。とくにシュート力やキープ力など、能力値をうまく調節できるかが重要なポイントだ。

能力値

シュート力など、サクセスでのキャラクターの能力値は、能力ポイントと呼ばれる数値が一定以上得られることで上昇していく。だが、能力値が上昇するほど、能力値を上昇させるためにはより多くの能力ポイントが必要となってくるぜ。能力値を1ポイント上げるために必要な能力ポイントは以下の通りだ。

キャラクターの能力値	0~50	51~60	61~70	71~80	81~90	91~99
必要な能力ポイント	3	4	5	7	8	9

やる気

選手のやる気を示すパラメーターで全5段階。やる気によってトレーニングをしたときに得られる能力ポイントが変化。具体的には、絶不調-2ポイント。不調-1ポイント。普通±0。好調+1ポイント。絶好調+2ポイントとなっている。やる気が落ちたときはトレーニングはせずに、遊ぶのコマンドやイベントでやる気を回復させたほうが効率的ってワケ。

信頼度

主人公に対するチーム内での評価を表す数値で、0~255まである。信頼度によって画面上でのコメントが変化する。もっとも重要なのが監督の信頼度で、「まあまあだな…。」というコメントが出ないと試合で使ってもらえないし、トップに昇格するためには「そろそろ上で~」以上のコメントが必要。ふたりのコーチの信頼度が高いと、特殊なイベントが起こりやすく、チームメイトの信頼度が高いと、試合でのチームメイトの能力がアップするぜ。

●監督の信頼度とコメント

信頼度	コメント
0~39	…話にならないな。
40~79	もっとがんばらないと…。
80~99	素質はあると思うのだが…。
100~149	まぁまぁだな…。
150~199	なかなかいいじゃないか…。
200~229	そろそろ上で使ってみようかな…。
230~255	…君にはもう、なにも教えることはない。

●鬼頭コーチの信頼度とコメント

信頼度	コメント
0~39	お前はなにしに来ているんだ!
40~79	もっとがんばれよ!
80~99	練習だ、練習!!
100~149	なんとか使えそうだな!
150~199	がんばれよ!みがけば光る素質はあるぞ!
200~229	お前には何かを感じさせるぞ!
230~255	すばらしい!お前のような奴を待っていたんだ!!

●大林コーチの信頼度とコメント

信頼度	コメント
0~39	僕の言ってることわかってる?
40~79	もっとがんばらないと…。
80~99	素質の良さは感じるんだけどなぁ…。
100~149	まぁまぁかな…。
150~199	うん、いいじゃないか…。
200~229	一流の「気」を感じる…。
230~255	君なら海外でも通用するんじゃないかな。

●チームメイトの信頼度とコメント

信頼度	コメント
0~39	誰ですか? 君は…。
40~79	やる気がないんだったら、練習にはこないでほしいな。
80~99	なんか、たよりないなぁ…。
100~149	うん、がんばってると思いますよ。
150~199	いい人ですよ。一緒に練習していて楽しいです。
200~229	○○君がいないと、試合にならないんです。
230~255	○○君と一緒にサッカーできてうれしいです!!

魂

画面上では数字ではなく、燃えさかる炎として表示されているのは、主人公のサッカーに対する情熱を表すサッカーの魂! じつは内部的に0~255までの数値が存在する。高ければ高いほど選手育成は有利になる。常に激しく燃えてるのがベスト。

意識

攻撃意識、守備意識、左右意識といった、画面上には出てこない内部的な数値で、試合中にカーソルのついていない選手の行動に関わる。オーバーラップを仕掛けるときや、ピンチのときのカバーリングなど、この意識の差が重要になる。

人気度

主人公のサッカー選手としての人気で、試合やイベントで増減。育成で重要な、桜子という女の子のプレゼントを得るために上げるべき数値。

好感度

彼女にすることができる女の子キャラの、主人公に対する好意を表す数値。一定以上で彼女にすることができる。彼女にしたあと好感度が下がりすぎるとフラれてマイナス能力がつくので注意。逆にマイナス能力をつけたいときには重要だ(笑)。

トレーニング

各トレーニングで増減する能力ポイントはこんな感じ。スタミナの能力値が高ければ高いほど、消費する体力(体力はゲージが最大で160)が押さえられる。また、体力が下がれば下がるほど、トレーニングをしたときにケガをする確率がアップする。ま、ケガしたらリセットしてやり直していこうぜ。プラスとマイナスのバランスを考えてトレーニングを行っていくのが重要ってワケ。

●トレーニング別　能力ポイント変化一覧

トレーニング＼能力	体力	決定力/キーパー	シュート	カーブ	スピード	ダッシュ	スタミナ	ジャンプ	キープ	ディフェンス	パス	監督評価	鬼頭コーチ評価	大林コーチ評価	チームメイト評価	ケガ率
ランニング	-30	0	0	0	0	0	6	1	0	0	0	1	1	0	0	2
ダッシュ/アジリティ	-40	0	0	0	4	4	0	0	-4	0	-4	0	1	-1	0	3
ドリブル	-30	0	0	0	4	0	0	0	5	0	-4	0	0	0	-1	2
シュート	-30	4	4	0	0	0	-4	0	0	-6	0	0	0	-1	-2	1
ディフェンス	-20	-4	-4	0	0	0	0	0	0	8	0	0	-1	1	0	2
プレースキック	-20	1	0	6	0	0	-4	0	0	0	0	0	-1	1	0	1
ヘディング(FW、MF)	-20	1	0	0	0	-4	0	6	0	0	0	0	0	0	0	2
ヘディング(DF)	-20	0	0	0	0	-4	0	6	0	1	0	0	0	0	0	2
ハイボール(GK)	-20	0	0	0	0	-4	0	6	0	0	0	0	0	0	0	2
試合形式(FW)	-50	0	1	0	0	0	3	0	0	0	8	1	0	0	1	6
試合形式(MF)	-50	0	0	0	0	0	3	0	2	0	8	1	0	0	1	6
試合形式(DF)	-50	0	0	0	0	0	3	0	0	2	8	1	0	0	1	6
試合形式(GK)	-50	3	0	0	0	0	3	0	0	0	8	1	0	0	1	6

1st year ［1年目］1年目からスタメンで活躍することが重要！

スタートの主人公には得意技や特徴がはじめからついている場合がある。得意技は10%の確率でひとつ。特徴は15%の確率でふたつまでついていることがある。ポストプレイといったイベントで獲得できない得意技などはここで取っておくとラク。何度も作り直していこう。ちなみに、今回の攻略ではマイナスの能力がついた場合はリセットしてその週からやり直しという方法を採っている。時間をかけてイメージにあった選手を作っていこうぜ！

4月 まずはスタミナ溢れるボディを作れ！

スタートで納得のいく得意技&特徴がついたら育成開始！　4月はどんなに練習をしても絶対にケガをしないので、体力がなくなろうが激しくトレーニング！　4月以降もスタミナが70にいくまではランニングを続けていこう。それ以上は試合やイベントで勝手に上がるので必要なしだ！

できれば獲得しにくい得意技や特徴を身につけておきたい。

とにかくランニング！　スターへの道も地道な努力からだ。

5月 初のミニゲーム挑戦！

5月は4月のトレーニングで減った体力を休んで回復させ、余った週は監督に相談して信頼度を上げておこう。武田とのイベントが発生したときは、ケガについて聞くと答えればケガが治り、チームメイト信頼度もアップするぜ。石井がここで登場した場合は主人公のやる気がアップだ。くるみ登場イベントでは激辛料理を食べて好感度をアップしておこう。4週目のミニゲームは後述するミニゲーム攻略を参考にしてくれ。

ミニゲームはパーフェクトを取りたいところだ。

6-7月 さらにスタミナアップ！

6月1週目のトップ監督との会話でやる気がアップするので絶好調になったはず。体力と相談してランニングを続けてスタミナアップだ。ただし、8月1週目からのキャンプに向けて、7月4週目には体力を回復させておくこと！　ほかのイベントは、6月2週目、3週目でのキャプテンとの会話でチームメイト信頼度がアップするほか、7月3週目からの公式戦スタートのイベントでアップする。

BunBun ブンブン丸のスーパースター日記

ライバルである沢田も退け、スターへの道を歩き始めたオレ。1年目ながら得意技と特徴もイイ感じに充実してるぜ。また、重要能力値以外の能力値も上げておくことにした。スーパースターたるもの、試合中いろいろな局面を打開できるような能力を身につけねえとな！　ちなみに、親とのJリーグテレビ観戦でつく得意技は、キーパー=ハイボール。スウィーパー、ストッパー=スライディング。センターバック=マンマーク。サイドバック、センターバック=ループシュート。ディフェンシブハーフ=インターセプト。オフェンシブハーフ=スルーパス。ウイング=ドリブル。センターフォワード、ストライカー=ボレーシュート。このイベントは絶対に1年目に発生させておくこと！

8月 Jビレッジで大パワーアップ！

1週目と2週目はふたつのミニゲームを両方ともプレイして能力ポイントと信頼度をアップさせよう。理想はどちらのミニゲームもパーフェクトを取ることだ。イベントは1週目と2週目にあり、どちらもやる気が1ポイントアップする。

9-10-11月 ゴマでもなんでもスリまくれ！

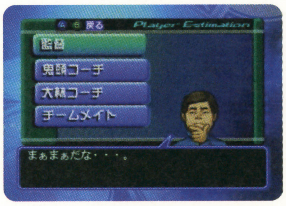
9月はキャプテンの引退イベントがあり、サッカー魂、チームメイト信頼度とともに重要能力ポイントが大きくアップする。10月は石井とのミニゲームの対決。フリーキックなら6ポイント。ディフェンスとキーパーなら4ポイントで勝つことができ、勝てば能力ポイントや各信頼度がアップ。重要なポイントは、12月の試合に起用されるために、監督の信頼度を「まあまあ～」以上にしておくこと！　評価が足らないならどんどん話しかけろ。また、監督に話しかけたとき、まれに両利き足になり、シュート、決定力、魂、監督信頼度が上昇し、ミドルシュートかロングシュートが覚えられるイベントが発生する。この時期に狙ってもいいだろう。ちなみにまだ真美と知り合っていない場合は、11月2週目の文化祭で音楽室に行って真美を見つけておくように!!

決意を固めて重要能力ポイントアップ！

真美はもっとも重要な彼女。スターの影には真美の影ありだ！

12-1月 打倒沢田！

試合に絶対に出る！　今後すべての試合に出て勝利することが怪物選手作成の絶対条件だ。試合は後述の試合攻略を参考に！　試合に出る前には親との会話をして、Jリーグのテレビ観戦のイベントを発生させておこう。重要能力値がすべて46ポイント以上ならポジションごとに得意技を獲得できる。順調にいっていれば12月4週のクリスマスと、1月1週目の初詣はチームメイトと過ごすことになる。体力、やる気、チームメイト信頼度がアップ。おみくじは大凶を引いて"逆境に強い"を獲得すること！　また、1月4週目には石井とのイベントが発生する。ゴールキーパーならキーパー能力。ディフェンダーならディフェンス。ミッドフィルダーならパス。フォワードなら決定力が66ポイント以上あれば、重要能力のポイントが6ポイントアップだ。



試合に起用された瞬間！　オレ伝説のスタートか！

沢田も見事に蹴散らしての大会優勝！　能力も大幅アップ！

2-3月 トレーニング重視！

少し彼女の好感度を上げておく。このときに、真美とのスカートを見る見ないのイベントを発生させておこう。確率は低いが謝れば"Vゴール男"。しらをきり通して"野生のカン"が獲得できるぜ。ただし2月2週目のバレンタインでは、まだ真美に告白されない程度に好感度を押さえておけ。あまり早く彼女にすると好感度の維持が大変だからだ。ゲームでも現実でも彼女とは長く付き合っていくことが大切だぜ。この時期は重要能力以外の能力値を伸ばしていこう。2月4週目での西沢登場イベントでは、ボールを無視して上がりにくいダッシュを上げておくのがベストだ。

2nd year [2年目] 真美と期間限定のイベントを活かせ！

2年目は得意技と特徴の獲得や能力アップのイベントがいっぱいだ。とくに真美が彼女のときにのみ発生するウィーン留学のイベントは重要。ほかの彼女でもそれぞれオリジナルのイベントが発生するが、この真美のイベントがもっとも役に立つ。あとは足りない能力をトレーニングで補っていくことを意識していこう！

4-5-6月 影のライバル登場！

主人公の邪魔ばかりする西沢がついに入団。4月の4週目に早速スパイクかユニフォームを隠されるイベント発生。でも、真美の好感度が高ければニュースパイクゲットで決定力とシュートそれぞれ6ポイントゲット。ユニフォームも監督の評価が高いはずなので問題なしだ。ちなみに、1年目4月2週目から2年目4月2週目までに石井と2回会話しておくと、またミニゲームの対決イベントが再度発生するので要チェック。1年目に沢田に勝利しておけば5月に沢田アキレス腱断裂のイベント発生。親友の不幸を喜ぶワケじゃないが、このイベント中に"爆発男"、キーパーなら"鉄壁男"が獲得できることがある。獲得できるまでやり直しだ！

沢田のケガの話を聞くとやる気が下がるが、すぐに上がるイベントがあるので遊ぶ必要はない。

「爆発男」ゲット！ じつは西沢のイベントでもつくけど、こっちで獲得したほうが断然効率がいいぜ。

7-8月 夏は海でキメキメだぜ！

真美から告白されるイベントは7月中に起こすのがベスト。ここで猛プッシュをかけて好感度を200以上にするべし！ 見事告白されたら、Jビレッジ明けに真美と海に行こう。ここで彼女の水着を誉めると"センスがいい"が獲得できるが、ここは水着に対してなんのコメントもなしを選べ！ やや低い確率だが"暑さに強い"が獲得できる。"暑さに強い"はここでしか獲得できない特徴だ。

好感度が一定以上まで上がれば告白してくれる。かわいいぜ真美……。

ナイスな特徴「暑さに強い」！ 夏男って感じだよな！

9月 ポジションコンバートを起こせ！

現役割での重要能力値が71以上で、現役割とは違うポジションの重要能力値が現役割の適正値を超えてるときに、鬼頭コーチからポジションを変えてみないかというイベントが2週目にランダムで発生する。ポジションを変えれば新しい役割での重要能力値が6ポイントアップし、監督、コーチといった信頼度がアップ。そして新しいポジションの適正値が大幅に上昇する。これが発生すれば複数のポジションをこなせるようになるので絶対に発生させたい。トレーニングでコンバートに必要な能力をしっかりと上げておくこと。また、石井のイベントを起こすために、石井と9月中に1回会話しておこう。3週目に監督と両コーチの信頼度が180以上あればナショナルトレセンにいけるイベントが発生。重要能力値、攻撃、守備意識が7ポイントアップだ！

ポジションを示すネームバーが2色に……。ちなみにこのイベントはキーパーでは絶対発生しないので注意。

監督と両コーチの信頼度が180を超えていればオーケー。攻撃&守備意識も上がるウレシイイベントだ。

10-11-12月 アイラブ真美ちゃん！

10月1週に石井と会話すればイベントが発生し、重要能力値を8ポイントアップさせたあとは、お待ちかね真美のオリジナルイベントだ。これは2年目の9月から11月のあいだに真美と3回会話すればオーケーで、シュート、ディフェンス、スタミナの能力ポイントが8アップし、"センスがいい"と"当たりに強い"が獲得できる。また、人気度が高い状態なら、9月以降の奇数月の第4週はストーカー女の桜子から自宅にプレゼントが届くイベントが発生する。このプレゼントの"スーパースターへの近道"は絶対にゲット！ 各ポジションで重要な特徴、"点取り屋"、"司令塔"などが獲得できるぜ！

「当たりに強い」は重要な特徴！ さらに「センスがいい」までつく！

1-2-3月 先を見据えたトレーニング！

この時期は、とくにイベントらしいイベントはなく、田中の入団とバレンタインぐらいだ。バレンタインではやる気や体力が回復する。注意するのはホワイトデーのお返しを忘れないことだ。あとは残り試合の数を意識して、3年目の最後の試合で能力値が99になるように、効率のよいトレーニングを行っていこう。

3月以降もトレーニングで低い数値を補っていこう。

BunBun ブンブン丸のスーパースター日記

スーパースターはスーパースターなアイテムがよく似合う……。桜子の便利なアイテムをゲットしてさらにスーパースターへの道を爆進し続けるオレ……。能力値もバランスよく伸びてきたし、ポジションコンバートもバッチリ成功！ 浦和レッズはオレが救う!!

3rd year [3年目] 時間は残りわずか！ 仕上げはどうする!?

残りあとわずかとなったユース生活。取り残した特徴や得意技はないか？ わずかな時間を活かして、足らない能力値を上げるためのトレーニングも大事だが、あまり彼女を放っておくといきなり別れ話を叩きつけられるので注意！ やっぱり都合のいい女はいないってことだね！

4-5-6-7月 ワールドレベルでの戦い！

4月2週目の時点で全試合に出場してすべて勝っていれば、海外のユースチームと対戦することができる。このとき、いままでサクセスで3人以上のキャラクターを昇格させていればユース代表に選抜される。試合は5月2週目に行われる。レベルは高いが、1試合でも多く戦ったほうが能力値をより上げることができるのは確か。確実に勝利していこう。また、4月3週目には田中のイベントが発生して、チームメイト信頼度が3ポイントアップする。

全勝のご褒美海外チームとの試合。どこも強いが、能力値アップのチャンスなので絶対負けるな！

8月 不屈の男沢田！

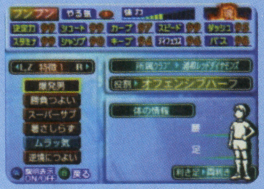
8月4週目の決勝戦ではついにケガを完治させた沢田が登場する。ラストを美しく飾るためにも絶対に勝利しておこう。この試合が終わればいよいよ昇格発表だ。

キーパーなら綾乃と付き合うべし！

真美、京、くるみの3人の女の子。普通は真美を彼女にするのがベストだが、キーパーの場合はちょっと話が変わってくる。キーパーならば非常に低い確率で登場する女の子、綾乃を彼女にしたい。綾乃には告白イベントがないが、好感度が200を越えれば綾乃も彼女と同じ存在となる。この綾乃が彼女になった状態で、3年8月4週目の沢田戦に勝利すれば綾乃の"お守り"というアイテムがゲットできる。これはキーパーなら守護神の特徴がつく最高のアイテム。キーパーなら、絶対に綾乃を彼女にしておきたい！

あまりお目にかかれない綾乃。キーパーで彼女が出れば大ラッキー！

BunBun ブンブン丸のスーパースター日記



試合で負けて怒りながらリセットを押したあの日……。交通事故に遭って発狂しながらリセットを押したあの日……。沢田に勝った最後の週に真美にフラれて泣きながらリセットを押したあの日……。もういまではみんな懐かしい思い出だ……。つらい毎日があったからこそ、スーパースターになることができたオレ！ 能力的には世界を舞台に戦えるだけの力を身につけた！ 得意技も最大の6個獲得！ 特徴も1ページじゃ収まらないほどだ！ 待ってろ岡野！ 早く戻ってこい小野！ レッズはオレが救うぜ～!!

こんなイベントも狙っていきたい！

ここでは文中で紹介したイベント以外で、役に立つ厳選されたイベントを紹介！ これを読んでさらにレベルの高いサクセスプレイヤーを作って欲しい！

●完全にランダムで発生するイベント

スーパーサブ

武田が抱きついてきたところを宮本に見られるイベント。条件はないので完全に運頼み。この特徴自体はかなり役に立つのでつけたいところ。

プレースキッカー

ランダムで、コーナーキック、フリーキック、PKのどれかを練習するイベント。PKならそのコースを狙うか、それ以外なら直接入れるか武田に合わせるかを選択。20%の確率で成功し、それぞれに応じたプレースキックを取得。

石井関連

これもランダムで起こるイベント。テレビで見たプレイをまねすると、50%の確率でキーパーならハイボール、ディフェンダーならフェイント、ミッドフィルダーならマンマーク、フォワードなら、フリーキックを修得。占いのイベントではムラッ気がつくことがある。

魂の叫び

魂が40以上でやる気が不調以下、体力が80以下で起こるイベント。体力とやる気が全快し、通院レベルのケガが治り、"魂の叫び"という特徴が獲得できる。スタミナのない状態でファールされると試合終了まで怒り状態になるスゴイ特徴。

鬼頭のしごき

ランダムで発生するイベントで、全能力値がアップする。

大林の説教

鬼頭同様ランダムのイベント。説教をクドクドとされてやる気が下がる。ハズレイベントのようだが、じつは攻撃、守備意識が7ポイントずつアップしている。

上からのプレゼント

監督、鬼頭、大林の信頼度が180以上あるとランダムで発生。どのプレゼントも攻撃意識などの内部的な数値が上昇し、役に立つ特徴がつく。ただし、鬼頭のみ「世界の舞台で戦う」という答えをしないとアイテムがもらえない。

●会話コマンド

究極のフィジカルコンディション

鬼頭に話しかけた際に発生する全能力アップのイベント。さらに魂が200を越えていれば、"鉄人"、"当たりに強い"、"回復早い"のどれかがつく。

努力根性は嫌い

大林に相談したときに発生するイベント。30%の確率で"鉄人"がつく。

●休養コマンド

買い物

コンビニで買い物をしていくイベントで、アイスかミネラルウォーターを買う。ミネラルウォーターならパスと体力がアップし、アイスなら30%の確率で"勝負に強い"がつく。

ゲームで遊ぶ

ゲームをするイベント。『実況サッカーワールド！ 10』をプレイすると、50%の確率で"Vゴール男"がつく。『どきどきグラフティ2』をプレイしたときにスキー場を選択すれば、"悪天候に強い"か"切れやすい"を取得。

勝利こそ数値アップのキモ！全試合勝利を目指せ！

ここでは公式戦はもちろん、レベルの高い沢田戦やユース代表戦でも絶対に勝たなければならない！ もちろん試合はすべて自分で操作。しかも引き分けてPKなどという試合は言語道断！ プレイヤー自身がチームを操作し、時間内に完全決着で勝利しなければならない。そうしないと、たとえ勝ったとしても得られる能力ポイントや信頼度が少なくなってしまうからだ。

試合は自分で操作！

自分でプレイして沢田クラスの相手に勝つのは厳しい。勝つまで何度もやり直そう。

とにかく全勝すること！

全勝を続ければ、海外との対戦ができるため、1試合増える。それだけ多くの能力ポイントが得られるわけだ。

ポイント① まずはしっかりとディフェンスを固めること！

強いチームが相手になるとパス回しのスピードについていけなくなるので、単独でドリブルにきたところを狙っていこう。まずダッシュボタンでプレスをかけて体勢を崩させてから、Aボタンのチャージを仕掛けてボールを奪おう。また、少し距離の離れた正面からスライディングにいくというパターンも有効だぜ。それでも突破されてサイドからセンタリングを上げられてしまった場合は、ヘディングの強い武田で競り合ってクリアーすること。キーパーを飛び出させて競り合わせるのは危険なのでやめておこうぜ。中央突破されてペナルティエリアに入られた場合はとにかくプレスをかけてプレイを遅らせること！ むやみなスライディングは絶対に禁止！ これができれば失点はかなり減るはずだ。

とにかくプレスをバンバン使え！

中盤でもプレスを使う！ ボールが取れなくてもプレイを遅れさせることができるからだ。

武田は最後の砦！

中央突破してきた場合は、シュートコースを塞ぐことを最優先してディフェンスしよう！

ポイント② 攻撃は右サイドから！

活かしていきたいのが、宮本のスピードによる突破。一度相手を振りきれば単独でセンタリングエリアまで突破することができる。その宮本の突破を有効に使うために、右サイドバック、オフェンシブハーフ、右フォワードといった右サイドの選手で繋いでいこう。オフェンシブハーフか右フォワードが敵を引きつけて宮本にスルーパスを出すパターンや、少し引いた宮本から右サイドバックか右フォワードにスルーパスを出すといったプレイがとくに有効だぜ。このスルーパスは状況に応じてフライスルーパスにしたり、フライキックのミドルパスに変えていきたい！

宮本からオフェンシブハーフに渡ったボール。ここから宮本が右フォワードにスルーパス。

レーダーを確認しつつスルーパスのタイミングを計る。囲まれたらムリせずボールを戻せ。

見事に宮本が右サイドを突破。ここまで崩せれば得点チャンスを作れるのは間違いなしだ。

ポイント③ チャンスを確実にものにしろ！

センタリングはペナルティエリアギリギリのサイドから上げる。上げるときの位置は、中央からやや相手ゴールに近いくらいの位置。この位置から相手ゴールの反対方向にカーブをかけてセンタリング。これでゴール前のややファーサイド側にいるフォワードがダイレクトプレイで競り合えるはずだ。余裕があるならレーダーを確認してフォワードの位置を確認しておきたいところ。さらに確実なのが、エンドラインギリギリのサイドからゴールの前まで上がっていき、キーパー手前でややマイナスの方向へボールを浮かせるセンタリングを上げる方法だ。ただし、このセンタリングは相手のサイドバックをかわしていく必要があるので注意。ダイレクトプレイでのシュート方向は、ゴールキーパーの位置によって奥か手前に撃ちわけるのがベストだ。また、カウンターなどの展開によってキーパーと1対1になる場合がある。ここではキーパーの飛び出しを誘ってループシュートを決めよう。普通のシュートではまずセーブされてしまうからだ。

この位置でセンタリング。ブロックされないように注意しようぜ。

ボールは曲線を描いてゴール前へ。キーパーに直接取られない位置へ。

キーパーと自分との位置関係をしっかりと確認してからシュート！

見事ゴールゲット！ この位置なら飛ばれてもセーブはされないぜ！

ポイント④ コーナーキックからの得点も狙え！

コーナーキックのときにレーダーを見てみると、ペナルティエリアの角当たりでフリーになっている味方選手がいることがある。この選手にコーナーキックからグラウンダーの速いパスを渡そう。パスを受けたらそのまま縦に突破していき、密集のやや手前からボールをチョコンと浮かせるセンタリングを上げろ。うまくいけば敵のディフェンスはセンタリングに反応できないので、フリーでゴールが狙えるぜ。できるだけキーパーを手前に引きずり出して、キーパーのいない奥へシュートするのがコツ。マスターできればコーナーキックからほぼ確実に点を決めることができるぜ！

フリーの選手へ出して……。

この辺でセンタリング。

ヘディングかボレーでゴール

コレはキツイ！

この位置だとちょっと狙いにくいので、ショートコーナーなどで選手を呼んでから、センタリングを上げようぜ。

ミニゲームでは パーフェクトが目標!

監督や石井のイベントに、Jビレッジでの合宿で行えるミニゲーム。どのミニゲームも、パーフェクトを取ると得られる能力ポイントと信頼度が飛躍的に上昇する。ここではパーフェクトを取るためのコツをレクチャーするぞ!

フリーキック

フリーキックでゴールにある的にボールを通過させるミニゲーム。レベル5まではまずクリアーできると思うので、ここではレベル6以上のポイントを教えるぜ。的に対して狙いを定めたら、そのカーソルを今度はいちばん上の高さまで持っていけば準備オーケー。あとは的がゴールの上段にあるならBボタンを4回。中段にあるなら3回。下段にあるなら1回押す。これなら選手のシュート力に影響されないぜ。ゴールまでの距離が長くなるレベル9以降は、カーソルの先端がゴールバーにくる高さに合わせて、半分くらいのキック力で微調整を行うと狙いやすい。

楽勝っすよ!

かなりイヤらしい位置だが問題なし。最高の高さに合わせてBボタンをチョンと1回押す。

ボールは放物線を描いて飛んでいき……。

バウンドして的を通過! これで8ポイントまではノーミスでいけるはず!

シュート力に応じて威力を微調整

この高さで威力を調整するのがもっとも狙いやすい。ただし、的が下段にある場合は、高さを最高にしてボタンを6回押すのがベストだ。

見事にパーフェクト!

これで監督の評価アップ! 石井も賞賛の拍手を送ることは間違いないぜ!!

キーパー

ライトが光った方向に3Dスティックを入力してボタンを押すトレーニング。3Dスティックをニュートラルにしてボタンを押す、真ん中のライトに意識を配ってプレイするのがコツだ。あとはプレイヤー自身の反応速度のみが重要視される。これといった攻略法がないので、何度もプレイして慣れる以外に方法はないぜ!

全神経を研ぎ澄ませ!

マンマーク

コンピューターの選手周辺の光の範囲内に3秒間留まり続けるミニゲーム。能力が低いうちは、コンピューターの選手が進むのを押し返すようにマークしよう。このとき、ダッシュボタンを連打してプレスをかけることを忘れないように。能力が高くなったら逆に押し返さずに追いかけていこう。コンピューターの選手がふたりのときも基本的には同じだが、4秒ほどでマークしなければならない選手が切り替わる。間に合わないと思ったらつぎの選手をマークする準備をしておこう。

押し返すようにマーク。これがポイント。

うまくいけばそのままの状態でハマるぜ。

プレスをかけろ!

3秒経過する前にマークを外されそうになったら、すぐ切り替え。ムダな時間を使うな!

『パースト2』の幅を広げる! 隠しコマンドを紹介だ!

ここで紹介している隠しコマンドを使うと、本来はある条件をクリアーしないと出現しない隠しチームを選択できたり、選手作成で選択できる顔の種類を増やしたりできるのだ。ちなみに、入力はタイトル画面で1Pコントローラーを使って行う。キミもこいつで『パースト2』をさらに楽しんでくれ!

コマンドの入力はすべてタイトル画面で行う。入力が成功すると、それぞれに異なる効果音が鳴るのですぐにわかるはずだ。

インターナショナルマッチ

C←、C←、C→、C→、C↑、C↓、C↑、C↓、B、Aの順にボタンを押して、Zトリガー+スタート

プレシーズンマッチで、8カ国の代表チームでの対戦が可能に! 本来はJ1で優勝しないと出現しないのだ。

海外クラブ

A、C↓、C→、R、L、C↑、C←、Bの順にボタンを押して、Zトリガー+スタート

トーナメントで優勝すると使えるようになる、海外の名門クラブをモデルにしたチームを使用できる。

ジャパン&ワールドドリームス

十字キーの下、下、上、上、左、右、左、右、A、Bの順にボタンを押して、Zトリガー+スタート

シナリオモードをクリアーすると出現するジャパンドリームス、ワールドドリームスを使用可能に。

選手作成隠し顔

Z、Z、Z、R、R、R、L、L、L、十字キーの下、上、A、Bの順にボタンを押して、Zトリガー+スタート

選手作成モードで選択できる顔の種類が増加。J1優勝後のスペシャルゲームをレベル4以上で勝っても同様だ。

デカ頭

C↓、C↓、C↑、C↑、C→、C←、C→、C←、B、Aの順にボタンを押して、Zトリガー+スタート

試合中、選手の頭が大きくなるのだ。『ワールドサッカー』でもおなじみのモードだ。

SRAMをクリアー

C↓、C↓、C↓、C↑、C↑、C↑、C→、C←、C←、C→、C←、C←、B、Aの順にボタンを押して、Zトリガー+スタート

このコマンドのみ2Pコントローラーで行う。カートリッジのメモリーが出荷時の状態に戻るぞ。

MAJOR A STAFF
Interview

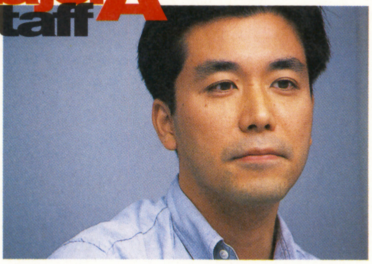
『パーフェクトストライカー』シリーズ開発チーム MAJOR A インタビュー

前作から大きな進歩を遂げた『パーフェクトストライカー2』。その魅力に迫るべく敢行した開発チームインタビューを読者のみなさんにお届けしよう。

ブンブン丸＝インタビュアー
interview by Bun Bun Maru

これが『パーフェクトストライカー』シリーズ開発チーム"MAJOR A"の面々だ。左から―ディレクター中川氏、プログラム全般を担当。プロデューサー奥田氏、全般的な統括作業を担当。デザイナー近藤氏、主にサクセスを担当。どなたもサッカーに情熱をかけるナイスガイだ！

major A staff



ブン　**今回はJリーグをモチーフにしてるわけですが、それぞれひいきにしているチームなんかあったりしますか？　そういう思い入れとかというのは？**

中川　僕個人としては、サッカーってどこのチームも割と平等に好きなんで、ここっていうのは特にないんですよ。なんで、思い入れと言われると……。

ブン　**じゃあ、サッカー自体が好き？ 観戦とか？**

中川　あ、そうです。

ブン　**実際にやったりとかは？**

中川　会社のクラブチームがあったんですけど……。

奥田　制作が全員が集まるって日程がつかないんで、廃部になってしまったみたいですけど（笑）

ブン　**なるほど（笑）。じゃあ、奥田さんの好きなチームは？**

奥田　以前はフリューゲルスとか好きだったんですけども、なくなってしまったので……（笑）。今は特に好きなところってのはあまりないんですけど、個人的には攻撃的なサッカーが好きですね。あとストライカー気質な中山とか。そういう点ではジュビロが今は好きかなと。

ブン　**完全に点取り屋が好きと？**

奥田　そうですね、点取りサッカーが好きなんで。守って勝つというのよりも。

ブン　**じゃあ、去年のジュビロとかも。**

奥田　ええ。熱狂的って、感じではないんですけど、見てて気持ちいいチームですね。日本代表とかだったら1点取って守って守ってという感じなんですけど、どちらかというと、ジュビロみたいな点を取りにいくサッカーのほうが好きですね。

ブン　**じゃ、近藤さんの好きなチームを。**

近藤　僕もどっちかっていったら点取りにいくサッカーが好きかな。あと前作の『パーフェクトストライカー』の時からレッズとジュビロが一応自分のチームだったんですよ。今回対戦とかでジュビロ使うとすごく反則っぽくなっちゃうんですけど（笑）。

ブン　**なんか中山とかすごいことになってて（笑）。オイオイ得意技6個も付いてるよ！　みたいな。**

中川　でもギネス載る程活躍しはった人やから（笑）。あのぐらいはいいかなっていうのはあります（笑）。それでも全体を公平に見てという感じで評価していると思うんです。

ブン　**じゃあ、チームごとに担当のかたがいらっしゃるということなんですよね。**

近藤　いや、違います。

中川　一括管理してます。

ブン　**じゃあ、誰かがここのチームもうちょい強くしてくれ～とかそういうことはなしと。**

中川　あ、それはありますよ。「低いでこれ～」っていうのがあったら、また「直しま～す」ってこう直したり（笑）

ブン　**「高いでこれ～」ってのもありみたいな。**

中川　でも、全部聞いたら全部高くなっちゃいますんで、ある程度こんなもんかって感じで直していく感じですね。

ブン　**ほかに気を遣った部分とかは？**

中川　そうですね、選手のパフォーマンスに関しても当然気を遣いますけど、Jリーグ開幕に合わせてちゃんとしたフォーメーションとか作りたいじゃないですか。でもそれってわからないですよね。開幕してないんで。それで何度も予想して入れ替えして……。その予想たてたりするのも苦労しますね。

ブン　**でもけっこう当たってますよね。**

中川　ええ。あと、どうしてもクラブ側からこの選手でやってくれみたいな要望もあるんで……。

ブン　**あ、そうなんですか。**

奥田　だからデータ作成は作りづらいところも……。

中川　もう、全然出てない選手とか入れてるんですよ。レギュラーのなかに。

ブン　**誰だろう（笑）？**

奥田　発売日になったらその人いないかもしれないから、とか言われることもあるんで（笑）。

ブン　**そりゃないよな～（笑）。あ、選手といえばアクションもすごい増えたじゃないですか。ボールを止める動きとか。**

中川　そうですね、なるべく操作感が変わらないようにしながら、いろいろなモーション入れたりしてます。

ブン　**あとテクニカルな操作が増えたじゃないですか。ちょこんと出すドリブルとか、スライディングの方向がちゃんと自分の出したい方向に出たりとか。ヘビーにプレイしてる上で不満に感じてる部分が反映されてるなぁって思ったんですけど、その辺はやっぱ、ユーザーの声も気にして？**

中川　そうです。

ブン　**他に入れたかったアクションとかあります？**

中川　コケながらセンタリング出すとかいうのも、入れたかったんですけど、まあ間に合わなかったということで（笑）。

ブン　**じゃあプレイステーション版の話をして頂いていいですか？**

奥田　そうですね、基本的には同じなんですが、選手データのほうが新しくなってまして、最近入った新しい人も入る予定ですね。

ブン　**キングとかですか？（笑）**

奥田　ええ、そうですね（笑）まぁ一番新しいデータで、『パーフェクトストライカー』が楽しめると。

ブン　**なるほど。それじゃサクセスの質問に移らせてもらいますね。なんかドリブルの種類が何種類かあるとかそういった話を聞いたんですけど。**

中川　そうですね、同じ得意技のドリブルでも足に吸い付くようなドリブルから、多少他の選手に比べてうまいドリブルまでって、ちょっと段階があるんですよ。それを内部的に設定してるっていうかたちになってますね。

ブン　**永井とか三浦とか吸い付きますね（笑）。**

中川　あれでちょうどドリブルが上手い人の真ん中ぐらいのやつですかね。あの……ドナウゴとかはかなりひっついってるっていうか（笑）。ひとつだけじゃ表現しきれない部分もあったんで、段階を設けてるというかたちをとりました。

ブン　**サクセス選手でもドリブルの上手い下手とかあったりするんですか？**

近藤　ドリブルの得意技が付いた以降に、確かキープの値かな……。あれが上がっていくとドリブルのレベルが上がっていくはずなんです。

ブン　**じゃあ先にドリブルのイベントを起こしてからキープを上げてった方が上手いドリブルが？**

近藤　そうですね。ただ、いろんなやっぱ得意技が他にも付いちゃうじゃないですか。

ブン　**あ、試合後とかですね。その試合後に付く得意技があるじゃないですか。あの辺イマイチ法則性が見えないんですが。**

近藤　あれはひとつひとつの得意技に修得するための数値の条件があるんですよ。狙って全得意技を付けられるようにチェックしてるんで、がんばってやってみてください。

ブン　**じゃあヘディング付けたければジャンプ上げておくみたいな？**

近藤　そうですね。ただ1個だけ付けたいっていうのはたぶん無理かなと思います。いい選手を作っていくと、必然的に試合とかもいっぱい出ますよね。そしたら、パラメータはどんどん上昇して次々と条件クリアしちゃうんですよ。得意技の。

ブン　**ロングスローも付いちゃうみたいな（笑）。**

近藤　最初に得意技を取得する確率と、2個目3個目4個目ってなってくると、だんだん確率が下がってくるんですよ。で、なおかつ得意技自体に攻撃的な系統と守備的な系統と、それ以外の系統の3つくらいにジャンル分けしてあって……。で、攻撃系の得意技を1個修得したら次の攻撃系の得意技の確率はさらにまた低くなるっていう感じになってくるんです。あんまりばかばか取れちゃうとサクセスの選手がみんな得意技満載ってことになっちゃい兼ねないんですよ。

ブン　**そうですね、中山みたいな（笑）。でも、サクセス攻略してる人増えてきましたね。インターネットとか見るとすごいことになってる（笑）。**

近藤　ユーザーの人ってすごいですよね。なんで発売日のつぎの日にこんな選手ができてんのみたいな。それでしばらくしたら得意技6つぐらい付いてて特徴がずらずらずらって付いてて……。

ブン　**で、絶対ロングスローが付いてたり（笑）。**

近藤　僕ら以上にね、やり込んでると思うんです。

ブン　**でもサクセスって、リセットボタン使えるじゃないですか。どんな選手もがんばって時間をかければなんとか作れるんですよね。**

近藤　あれはあえてユーザー側の選択肢を多く設けてあげたかったんです。『パワプロ』とちょっと比較しちゃいますけど、『パワプロ』の方は『パワプロ』の方でリセットを押しちゃダメっていうゲーム性を持ってると思うんです。うちはもっとこう簡単に、ま、簡単じゃないんですけど、作りたい選手を作ってもらおうということなんです。

ブン　**結局サクセスを攻略しているうちは楽しいと思うんですけど、最終的には強い選手とかよりも、シュートが85ぐらいとかそういう生っぽい選手を作りたくなってくるじゃないですか。そういうのを理解した上でのリセットなんだと思ってました（笑）。ぼく『ワールドサッカー』でアネルカ作るまで「出ねーよ！」とかいいながら何十回もリセットしてたんで……（笑）。そういうヘビーなユーザーの気持ちをわかってますよね。あ、聞きたかったんですけどJリーガーって特徴は付いてないんですか？**

中川　Jリーガーは付いてます、こっそりと（笑）。

ブン　**じつは付いてんじゃないのかと思ってました（笑）。野生のカンの武○とか。イエローマンのピ○シーとか。**

中川　マイナスの特徴もあるんで表に出せないんです。でもユーザーのかたはわかってるだろうと思ってました（笑）。

ブン　**そうですね。ユーザーに愛されてるゲームですよねえ……。個人のホームページとか見てもすごいですもんね。隠し選手の捜索ページとか。そういえばずっと○テウス探してたなあ（笑）。**

近藤　あれいないです（笑）。あれは端から見てすごく申し訳ないなーって思いながらも、いないんだよーって声を出して言いたいんですけどね。そんだけね、ユーザーのかたがこう愛着持って探してくれるとほんと嬉しいですけどね。

ブン　**そのユーザー側に伝えたいことなんかありましたら……。**

中川　このゲームはなるべく実際のサッカーをイメージして遊んでほしいところがありますね。ただ点を取るだけでも面白いゲームだと思うんですけど、それだけじゃないぞっていう。本当にこう自分の選手を使ってイメージしてちゃんと遊ぶと、ピタッとハマってくれるゲームだと思うんで、そういうふうに遊んでほしいですね。

奥田　今回から新しく入ったサクセスで選手を20人作って頂いてですね、オリジナルクラブで自分の住んでいるところの町をぜひ入れてもらって、J2に参戦してJ1に昇格してぜひ日本一までゆっくりと遊んで頂きたいなと。その頃にはワールドカップになってるのではないかと思ってます（笑）。

近藤　サクセスを初めて担当したのですごく思い入れも強いんですよ。ストーリー自体はすごくアツい話の部分があったり、歯の浮くような台詞があったりとか……。メンバーでいろいろイベント集めたりして、一生懸命作ったもんなんで、アツい心でいっぱい選手を作ってください。あと、頑張って"魂の叫び"を付けてください（笑）。あれも長いバグチェック期間で1回しか付かなかった超レアな特徴なんで。

BunBun

公式戦無敗！近藤氏と『パースト』対決！

インタビューに登場してくれた近藤氏は、メジャーAで最強を誇る『パースト』プレイヤー。こりゃあ対戦するっきゃないでしょう！ というわけで、近藤氏と対戦してきたぜ！

なんでも近藤氏は、イベントや誌面など、公の場での対戦は無敗を誇る超強者。あの飯野氏も退けたっていうんだからその実力は本物だ。だが！ オレもやるからには本気でプレイ！ マイコントローラーパックを持参してチャレンジするぜ！ 始まる前はなかなか和やかな感じ。チームはオレがレッズ。近藤氏がジュビロを選択。中山は要チェックか!? 近藤氏は3-5-2のフォーメーションでサイドを切り崩して攻めてくるという戦法。こちらは4-4-2と3-4-3を使い分けて応戦！ 積極的にキーパーを前に出す近藤氏のミスもあってか、見事近藤氏から勝利できたぜ！ 勝因は岡野の足を活かしたシステムか!? 岡野からのライナーのセンタリングを福田がボレーで蹴りこんだシュートがベストシュート。なんと勝ったオレにはコナミからヴェルディの中澤選手のサイン入りカートリッジが!! もちろん読者にプレゼントするぜ！

PRESENT
seeP.137

爆裂無敵バンガイオー

トレジャー
1999年9月3日発売
価格 5,800円(税別)

©TREASURE/ESP 1999

玄人好みのゲーム作りに定評のあるトレジャーが放つ、超ド派手で爽快かつ超点数稼ぎの熱いシューティングゲーム『爆裂無敵バンガイオー』。B級SFアニメ的なノリで、簡単な操作で爽快感を得られる(とっつき易いゼ!!)んだけど、じつはすげェマニアックな点数稼ぎが可能なのだ(このあたり、玄人にはたまらんッスよ!!)。見た目のインパクトにつられてプレイしたが最後、ハマってしまうこと間違いなし!!

超絶で濃厚なストーリー

200くらい未来。
熱き男達の思い渦巻く"男星"。

自分こそ、男の中の男なり。そう自称する"牧士力(まきし・りき)"。今日も学校通いつつ、父の頼みの民間警察をば営んでおりました。かわいい妹である"牧士真美(まきし・まみ)"の心配などはどこ吹く風、日夜正義を守り続ける彼の成績は、右肩下がりの大暴落状態だったというのもまた事実。普段ならペット探しにドブさらい、何でも屋ばりのイカす仕事のオンパレードなれど、近頃のりきの心にあるものは、おさまり知らぬ熱き血潮。それもそのはず、宇宙を騒がす犯罪組織の"SF虎巣喪組"が、その魔手をついに男星に伸ばしてきたからなのであります。あまたの星々侵略し、領地拡大勢力絶大。泣く子、泣く親数知れず。さらには、宇宙でいちばん高価な実、"スペースフルーツ"密輸して、私腹を肥やしてメカ造り。そんな大人に誰がした。あぁ、誰がした。ここで立たねば誰が立つ。オレのこの星我が命、来るなら来やがれ腐れ外道。見ればオヤジが何やらと、妖しい動きをしてやがる。あれもオヤジだ、同じ血だ。何か秘策があるのかと、思えば遠くへきたもんだ。男りき、はたして宇宙のダニSF虎巣喪組の悪しき野望から、男星を守れるのでありましょうか!?

ゲームの進め方

ゲームのスタート時には、まずプレイヤーの名前をアルファベット3文字以内で入力する。ここで入力した名前はハイスコアを出した場合に記録されるので、真面目に考えよう。ゲームをスタートさせたら、敵のロボットや地上物をひたすら破壊し、スペースフルーツを集めたりしつつ、そのステージのどこかに存在するボスかコアを破壊すればステージクリアー。敵をすべて無視して、スペースフルーツをひとつも取らず、ボスかコアを破壊してもクリアなんだけど……それじゃあちっともおもしろくないでしょう!! やっぱり点数稼いでナンボでしょう!!

要するに、ボスかコアを倒せばいいんだな!! 俺に任せておけば……ってオイ、ステージ1なんか20秒くらいでクリアーできちまったぞ!?

兄さん、ボスまでの過程を楽しむのがゲームというものでしょ。高いお金を出して買ったソフトなんだから、元を取るくらいに遊び尽くさないと、それこそバチあたりものよ。

バンガイオーの操作

自機であるバンガイオーの基本操作は、十字キーで移動し、Bボタンで攻撃、Aボタンで上昇、Lボタンで攻撃モードの切り替え(詳しくはつぎのページで解説)、Rボタンで全方位弾(これも次ページを参照のこと)を発射する、というもの。設定を変更すれば、3Dスティックで自機の移動を行ったり、さらには3Dスティックで攻撃をすることもできる。また、Cボタンは各方向への攻撃となっており、上Cボタンなら上へ、下Cボタンなら下方向へ攻撃をする。さらに、上Cボタンと右Cボタンを同時に押せば、右斜め上への攻撃も可能だ。編集部でオススメする操作方法は、ズバリ、最初のままのもの。十字キーでは斜め方向へ攻撃しにくい、という難点は、Cボタンを駆使すればカバーできるはず。なによりもダッシュ移動(移動用のキーを同じ方向へ連続して入力)がやりやすいのは重要だろう。3Dスティックでは、移動時にダッシュがやりにくく、攻撃時にAボタンが押しにくいという欠点があるのだ。だが、3Dスティックをグリグリ動かして攻撃するのは非常に爽快。ぜひ一度お試しあれ。

やっぱりそうか!! 俺もデフォルトの設定がいちばんしっくりときてたんだ。これがベスト、これしかあるめぇ!!

……単純すぎるわ兄さん!! 人間、慣れよ、慣れ。いろいろ試して、自分に合った操作方法を探すのがいちばんよ。

ボスはこんなの

前半は大して強くないものの、後半のステージになるとだんだん攻撃が激しくなっていく、という正統派の敵。ただし、壁際に追い詰められた状態で集中砲火を食らうと、ステージ1のボスであっても瞬殺されてしまうことも。注意すべし。

コアはこんなの

ハッキリ言って、ものスゲェ弱い。というか、まったく攻撃してこないって話もあったりして……対決前の会話が続きモノになっているので、それが楽しみなのが救いか。なお、最後に待ち受けるのがボスかコアかは、ステージによって異なる。

2種類のショットを使いこなせ

威力がデカいんだから、俺のホーミング弾を使ったほうが有利に決まってるんじゃないか!?

浅はかすぎるわ、兄さん。この『バンガイオー』はそんな単純なゲームではないわ。状況に応じての武器の使い分けが基本なのよ。

バンガイオーには2種類の攻撃モードが用意されている。これはLボタンで切り替わり、“りきモード”ではホーミング弾が、“まみモード”ではバウンド弾が発射される。ホーミング弾はその名のとおり、ロックオンした敵に向かって飛んでいく（ちなみにロックオンは、近くのターゲットに対して自動的に行われる）。敵弾との相殺能力が低い、バウンド弾よりも威力が高い、弾自体の当たり判定が小さい、といった特徴がある。バウンド弾は、地形に当たるまで弾道はまっすぐ飛び、壁に当たると反射し、敵に向かって飛んでいく。相殺能力が高い、ホーミング弾より威力が低い、弾自体の当たり判定が大きい、という、ホーミング弾とは逆の特徴を持っている。ホーミング弾は攻撃用、バウンド弾は防御用（狭いところで使えば敵弾を防ぐバリアーになる）として使っていくといいだろう。

驚異の全方位弾(ボム)

この弾幕の嵐……イカす、イカしすぎるぜ!! これだな、これこそがバンガイオーの売りなんだな!?

そうよ兄さん!! 見て、この美しい弾道を!! しかも処理落ちしないのよ!! でも『バンガイオー』の売りはこれだけじゃないわ!!

Rボタンで発射できる全方位弾は、エネルギーを消費する。このエネルギーは、スペースフルーツを取ることで溜まっていく。Rボタンを押し続けることで発射する弾数を増やすことができるが、その最中は移動ができず、また無防備となってしまうので注意したい。ちなみに消費するエネルギーは最低で50、Rボタンを押し続けた場合は最大で100まで増加し、それに応じて発射される全方位弾も増える。残りエネルギーが50以下のときでも、Rボタンを押し続けることで発射が可能だが、この場合は残りのエネルギーをすべて消費することになる。全方位弾は、発射した瞬間に自機の周囲（40ドット）の敵弾を消す効果があり、その際に消した敵弾の20倍の威力の弾（＝“20倍カウンター”。詳細は後述）が全方位へ発射される）。

なお、全方位弾は、その時点で使用している攻撃モードのものが発射される。りきモードならホーミング弾が、まみモードならバウンド弾が、画面いっぱいに乱れ飛ぶ、というわけだ。また、弾の性質も攻撃モードと同じで、ホーミング弾は敵を追尾し、バウンド弾は障害物で反射したのち、敵に向かって飛んでいく。

ウワサの20倍カウンター

前述したように、全方位弾は発射した瞬間に自機の周囲（40ドット）の敵弾を消し、かき消した敵弾の20倍の威力を持って発射される。これは、ボスを瞬殺したい場合などに重宝するが、何よりも連爆（詳しい説明は次ページで）を狙うときに重要となるシステムである。ただし、Rボタンを押し続けている時は無防備で、さらに敵弾が消える範囲はかなり狭いため、必然的にかなり危険な状態にさらされることになる。一歩間違えると即死、なんてことにもなりかねないが、20倍カウンターの攻撃力は魅力的で、かつ連爆はゲームをクリアーするうえでの重要ポイント。危険を覚悟で狙っていくことになるだろう。

敵弾を引き付けて……

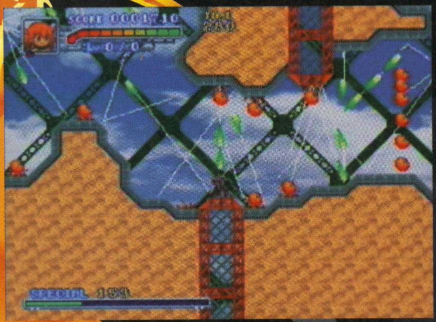
スリル満点の“引き付けタイム”。敵弾を食らってしまえば水泡と帰す。慎重かつ大胆にいこう。

発射!! 消した分だけ20倍!!

たいていのボスは、ホーミング弾での20倍カウンターで瞬殺可能。狙いすました一撃を見舞ってやれ!!

りきモードはホーミング弾!!

ゲーム中は、このホーミング弾がメインウェポンとなるだろう。敵に対する追尾性能はほぼ完璧だが、途中で障害物がある場合は話はべつ。敵と自機のあいだに大きな障害物が挟まらないように、自機の位置には注意しよう。ちなみに、ホーミング弾が敵などに命中すると大きな爆発が起こるが、これ自体に攻撃力はないようだ。

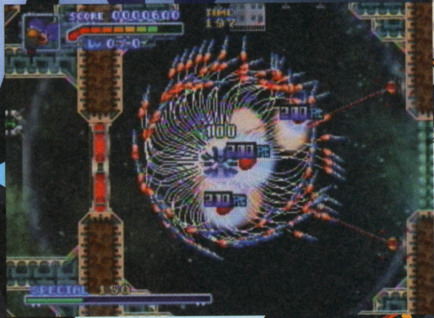


まみモードはバウンド弾!!

サブウェポン的存在のバウンド弾だが、狭い通路の多いステージでは主役となる。ホーミング弾は壁の向こうの敵を目掛けて飛んでいくが、バウンド弾は反射したあとに敵に向かって飛ぶ。つまり、弾が反射するまでは、狙った方向に対して確実に攻撃できるのだ。これは、障害物を破壊するときに重要なポイントとなる。

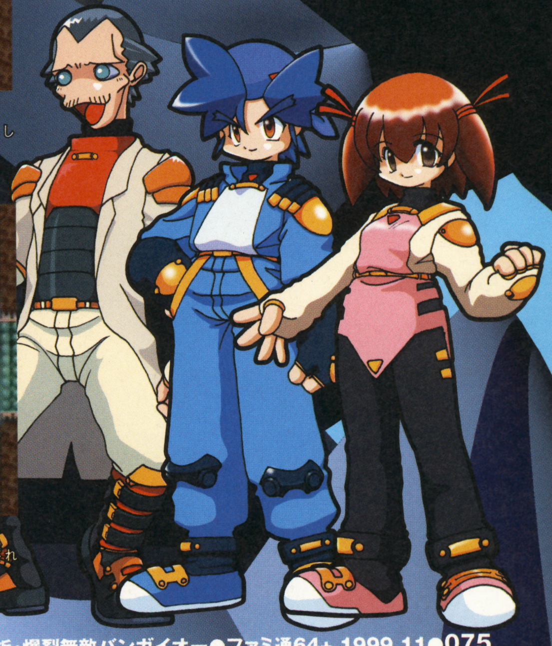
溜めてタメてためてためて……

Rボタンを押し続ければ、発射する弾数を増やすことができる。しかし、完全に無防備な状態となってしまうので注意。



発射!! 溜めて出すって気持ちE～

ドカーンッと画面を埋め尽くすほどの弾、弾がッ!! 弾が発射されるぅぅぅぅぅぅぅぅぅぅぅぅぅぅぅぅう。



とにかくすげぇぜ連爆システム

連爆とは、その時点での爆発の合計のこと。敵や地上物を破壊した時に起こる爆発のほかに、敵弾を相殺した場合や、ホーミング弾が一部の地形にヒットして爆発した場合も連爆の対象になる。爆発と次の爆発とのあいだにある程度の時間があっても連爆となるが、基本的には速いタイミングで連続して爆発を起こしていく必要がある。連爆数が100を越えると自機の横に表示され、100ごとに5000点のボーナスが加算される。また、その際には“レベルのおかん”が出現し、バンガイオーの攻撃力などをUPさせることができる。連爆数500以上なら、自機を無敵状態にする“Vアイテム”をレベルのおかんから貰うことも可能だ。もっとも簡単かつ確実に連爆を起こすには、全方位弾を使用するといい。とくに、敵や敵弾、破壊できる地上物に囲まれた状態で使えば、連爆数100以上は確実だろう。ステージによっては500以上の連爆が狙えるはずだ。

各種ボーナスをゲットだぜ

点稼(てんかせ＝点数稼ぎのこと)が熱い「バンガイオー」だが、じつはさまざまなスコアボーナスが密かに存在している。これを知っているか知らないかでは、点数に大きな違いが出てくるはずだ。右に挙げたのがその一覧だが、それぞれを説明していこう。まず、スペースフルーツは1個目が10点で、取り続けるごとに点数が10点ずつアップしていき、最高で1000点になる。ただし、敵の攻撃を1度でも受けると、点数は10点に戻ってしまう。連爆ボーナスは、最高連爆数×100点がステージクリアー時に加算され、連爆数100ごとに5000点のボーナスがもらえる。さらに、レベルのおかんに会った際に“何も望まない”を選択すると、“連爆最高数ごほうび”は2倍になる。そして、敵の攻撃を一度も受けずにクリアーすると“弾にあたらなかったで賞”、全方位弾を使わずにクリアーすると“全方位攻撃しなかったで賞”、すべての敵を破壊してからステージをクリアーすると“敵を全滅させたで賞”として、それぞれステージクリアー時に100000点のボーナスがもらえる。この3つは桁違いの高得点なので、点稼における最重要ポイントとなるのは一目瞭然だろう。なお、ステージクリアー時にタイムがマイナスの状態になっていると、タイムオーバーのペナルティとして、1秒につきマイナス10000点の減点となる。

- ●スペースフルーツは取るごとに10点ずつUPし、MAX1,000点
- ●連爆の回数×100点
- ●連爆数100ごとに5000点ずつのボーナス点
- ●レベルのおかんに何も望まないと“連爆最高数ごほうび”が2倍の点数に
- ●敵の攻撃を食らわずクリアーすると100,000点
- ●全方位弾を使わずにクリアーすると100,000点
- ●敵をすべて破壊してクリアーすると100,000点
- ●タイムオーバーになると1秒につき－10,000点

なんでい、なんでい!! ただでさえ強ぇバンガイオーが、より強くなっちまうってのか!!

そうよ、兄さん。とても素晴らしいことね。でも、ステージをクリアーすると効果はなくなってしまうのよ、兄さん。ちょっとケチね。

おいおいおいおいぃぃ!! こんなにいろんなボーナスがあるなんて、聞いてねぇぜ!! 取り扱い説明書には載ってねぇじゃねぇか!?

兄さん、そういうものを自力で見つけるのも、ゲームの楽しみのひとつよ。言うなれば“メーカーのイキな計らい”というやつね。

とにかく爆発させればOK

敵に囲まれた状態で全方位弾を発射。当然、Rボタンを押したままにして発射数を増やすこと。攻撃モードはバウンド弾のほうがいい。

スペースフルーツはとにかく取るべし

取り続けることで最大1000点のボーナスになる。50点や100点と点数が低いときはついつい見逃しがちだが、ちりが積もって最終的に大きなロスとなってしまうことをお忘れなく。点稼をしているときは、ステージによっては、2〜3個見逃しただけでも最初からやり直したほうがいい、なんてことすらあるのだ。

連爆数100以上でバンガイオーがパワーアップ

画面上に出現するうずの中には“レベルのおかん”がいる。後半のステージはクリアーが困難なので、自機のパワーアップは非常に重要なポイント。確実におかんに助けてもらったほうがいい。

ステージクリア時のボーナスがデカい!!

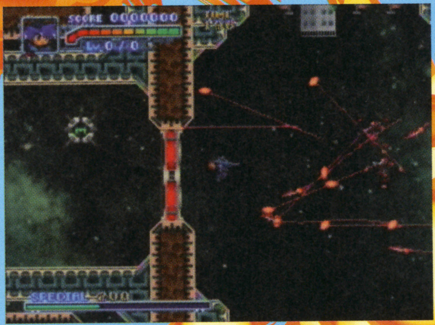
点数最優先のガチンコプレイなら、敵の攻撃を一発でも食らったり、敵をすべて倒すまえにボス(コア)との戦いに突入してしまった場合は、迷わずやり直そう。ちなみに全方位弾未使用ボーナスに関しては、ステージによって使用するべきか否かが変わるので、両者を天秤にかけて効率の良いほうを選択したい。

全44ステージの一部を紹介

ステージ01 すげェ簡単!! でも油断してるとボスで死ぬかも

もっとも簡単な、"まずは操作に慣れてくれー"という感じのステージ。しかし、じつは得点稼ぎがいちばん熱いステージでもある。(表示されてないけど)コンマ1秒単位で得点を争えるので、ある意味で一生遊べるステージとも言えるだろう。

ステージ05 連爆の爽快感が味わえる!!



敵ロボット、砲台、壊せる壁など、ひととおりのファクターが揃っているステージ。とくに、敵ロボットが大量に配置されているので、それらからの攻撃を引き付けて20倍カウンターを狙えば、比較的簡単に連爆の爽快感を味うことができるはず。

ステージ10 誘爆ブロックにはバウンド弾!!

通路のあらゆる場所に誘爆ブロックが配置されているステージ。通路が狭い、ホーミング弾が思いどおりに飛ばない、というステージ構成なので、バウンド弾が大活躍することになる。誘爆ブロックの爆発に巻き込まれないように慎重に進むべし。

ステージ12 ルートの選択を迫られる!! 5回は迷って死ぬと見た

スタート直後から、どの方向へ行くかでいきなり迷ってしまう。ステージの数ヵ所に配置されたVアイテムを上手く使えばサクッとクリアできるかも。まずは何度か死んで、マップ全体の雰囲気を把握しながら攻略していくことをオススメする。

ステージ14 激しい攻撃&パズル的要素!! そろそろ一発クリアーがキツイか

大量のミサイルを発射してくる砲台や、レーザーで進路を妨害する砲台など、いやらしい攻撃が目立つ。さらにステージの構成にはパズル的要素が絡んでいるため、ただ弾を撃って進むだけでクリアーすることは困難。頭と腕の両方が問われる。

ステージ19 ストレス解消!! 連爆数999も狙えるぞ

誘爆ブロックと壊せるブロックで埋め尽くされたステージ。いたるところにVアイテムがあるので、これらをタイミングよく取り続けていけば、無敵状態を維持したまますべての敵を破壊できる。さらに、うまくいけば連爆数999も夢じゃない!!

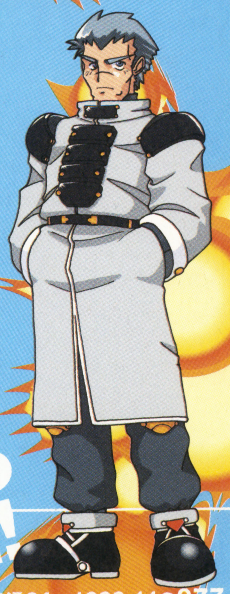
ステージ20 ハ、ハマり状態!? うまく進まないとエラいことに

誘爆ブロックの爆発で、破壊不可能な障害物が落下してくる。タイミング次第ではハマり状態となり、ギブアップするしかない状況に陥ってしまう。かと思うと、じつはハマり状態じゃなかったなんてこともあったりする。冷静な判断が重要だ。

ステージ23 敵ロボットの嵐!! 連爆を狙いすぎて死なないように

上へ上へと進むステージ。壊せるブロックを破壊した直後に、その陰に隠れていた大量のハッチから敵ロボットやミサイルの嵐が一気に襲いかかってくる。全方位ミサイルで敵弾を相殺しつつ、慎重かつ大胆に進まないと、クリアーは難しい。

あとは自力でよろ!!



やっぱり点稼がアツい!!

さすがはトレジャーのシューティングゲームと言うべきか、『バンガイオー』でも得点稼ぎが相当熱い。全44ステージ中、半数以上のステージは、いかに高得点を出すかを考えて作られているとしか思えないほど。とくに、ステージ10くらいまではクリアーにかかる時間が短いので、ちょっとした暇つぶし感覚でハイスコア追求を楽しめる。ちなみに編集部では、1〜10、19、23といったステージがオススメだ。ステージ24以降はクリアーにかかる時間が長く、また難易度もかなり高いので、点数稼ぎには不向きかもしれない。よほど燃えるライバルが身近にいるというのならば、話はべつなのだが。

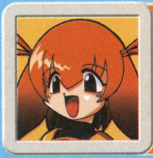
点稼のポイントはここだ!!

いかにして点数を稼ぐかだが、各種ボーナスを逃さないのは当然として、問題は全方位弾ボーナスの取捨だろう。全方位弾を使用しないでステージをクリアーすれば、100,000点のボーナスがクリアー時に加算される。しかし、例えば連爆数500が狙えるようなステージにおいては、最高連爆数500×100点に加えて25,000点の連爆ボーナスが加算される。さらにここで、レベルのおかんに何も望まなければ25,000点がもらえるので、50,000+25,000+25,000で100,000点が見込める。これが、連爆数600が狙えるステージであれば、全方位攻撃しなかったで賞を取るよりも高い点数が期待できる、というわけだ。連爆数600以上を目安にして、全方位弾を使うか否かを見極めるべし。つぎにタイムについてだが、タイムオーバーによる減点こそあるが、残ったタイムに応じてもらえるボーナスというのは存在しない。それゆえ、タイムはギリギリまで使うのがベストだ。アイテムや敵を出すハッチがあるステージでは、ハッチを壊さずに敵を出現させ、ギリギリまでそれらで稼ぎ、タイムオーバーにならないようにクリアする、というのが基本となる。なお、細かいことだが、いわゆる“撃ち込み点”、つまり敵に攻撃を当てただけで加算される点数というのは、『バンガイオー』では設定されていない。敵や地上物は、破壊したときにのみ点が入るようになっている。

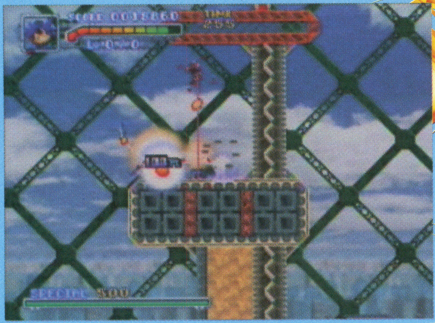
ステージ1で稼いでみる

では、前述の注意点を踏まえて、ステージ1に挑戦してみよう。ステージ1のポイントは、まず大量の連爆は狙えないので、全方位弾は使用しないこと。次にタイムをギリギリまで使い、回復アイテム(1,000点のほう)の出るハッチで稼ぎ続けること。あとはどのステージにも言えることだが、スペースフルーツは1個も逃さない、効率良くステージを移動する、といったところだ。右ページに掲載したマップのルートを参考に、ハイスコアを叩き出してほしい。

さすが我らがトレジャー、って感じだぜ!! すげぇよ!! よくできてるよ!! 稼ぎが熱いぜバンガイオぉおおッ!



兄さん、腕に覚えのある職人プログラマーが多数集まったトレジャーだから、当然よ。友だちを集めて、罰ゲームを決めてスコアアタックをくり広げれば、燃えること間違いなしね。



WOOHOO!!
シビアでイカすぜバンガイオー

点数稼ぎでは、ひとつのミスが即座に命取りとなる。このシビアさが、またたまらないよね。でも、中盤〜後半のステージになると、クリアータイムが600秒などと長くなるので、相当気合いを入れないと集中力が持続できないッスよ。

全方位弾を使っても、それ以上に点を稼げるときもあるんだな!! まったく奥が深いぜ、バンガイオぉおお〜〜ッ!!

当然よ、兄さん。でも、点稼するなら、基本的には使わないようにしないとダメね。元を取れないステージのほうが断然多いのよ。

連爆は600以上を狙うべし!!
じゃないと元が取れません

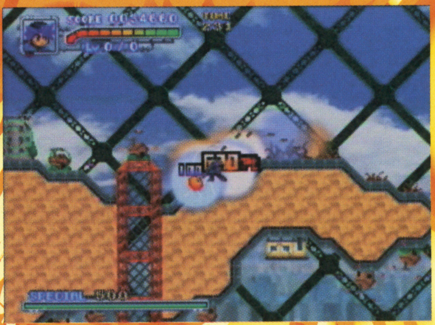
連爆数600以上を叩き出せるようなら、全方位弾を使っても元が取れる。なお、連爆数999となるとそう滅多にはお目にかかれないが、600以上であれば狙えるステージはけっこうある。探し出して、限界に挑戦してみてほしい。

ステージ内の制限タイムは
ギリギリまで使い切れ

ハッチをわざと破壊せず、敵やアイテムが出てくるのをひたすら待って、時間いっぱいまで稼ぐ。ただし、点数稼ぎに夢中になるあまり、ボスやコアを倒したらタイムオーバーしてしまった、というのでは本末転倒。この時間の確保を忘れずに。

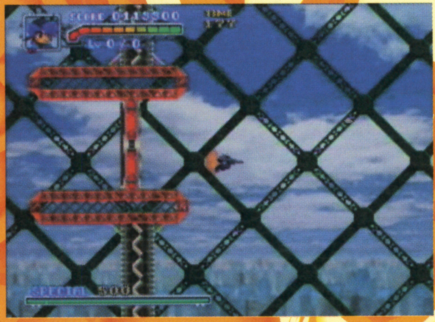
なんでステージ1なんでい? ステージ1じゃ簡単すぎて、俺の熱い思いをぶつける場所がないぜ!!

ああ兄さん、なんて浅はかなの。“点稼もタイムアタックも、ステージ1がもっとも熱い”というのは、点稼ゲームの常識かつ基本よ。これをおろそかにしていては、点稼への道は遠いままなのよ!!



地形に引っかからず!!
フルーツを見逃さず!!

ボコボコとした地形は、地上物を破壊しながら移動する際に引っかかりやすい。ステージ1では点数を稼げる場所が決まっているので、わずかなタイムロスも命取りとなり、最終的なスコアに差が出ることになるのである。

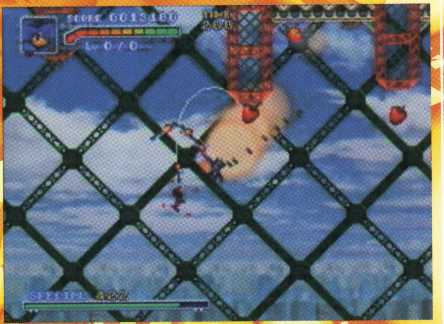


ゲートを抜けるまでの
残りタイムは170秒が目安

参考ルート通りに進んだ場合、ボスの待つゾーンへ抜けるゲートをくぐった時点での残りタイムは、最低170秒は欲しい。頑張れば180秒以上残すことも可能だ。もし160秒台なら、最初からやり直したほうがいいだろう。

ロボットは深追いOK

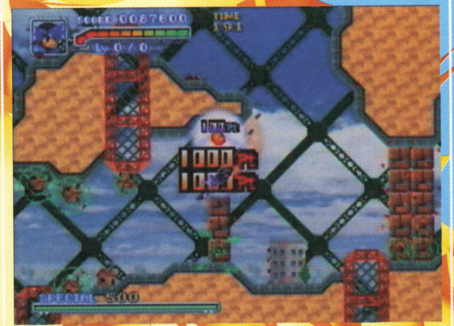
敵ロボットはトリッキーな動きをするため、スクロールのタイミング次第では地形に引っかかってしまい、取り残してしまうことがある。これが原因で、自分では「完璧!!」と思ってクリアーしたはずなのに、敵破壊率は97パーセントだった、なんてことも。敵ロボットは深追いしてでも倒すべし。



画面に敵ロボットが出現したら、とにかくそこに神経を集中する。絶対に見逃さないように！　マジで!!

壊せる壁は慎重に

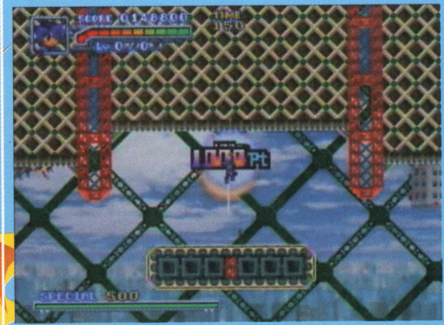
ホーミング弾を発射したままこのポイントへ来ると、壊せる壁が一気に崩れてしまう。この直後に地形に引っかかったりすると、スペースフルーツがいくつか消えてしまうこともあるので注意しよう。バウンド弾に切り換えるか、す速くスペースフルーツを回収することで対応を。



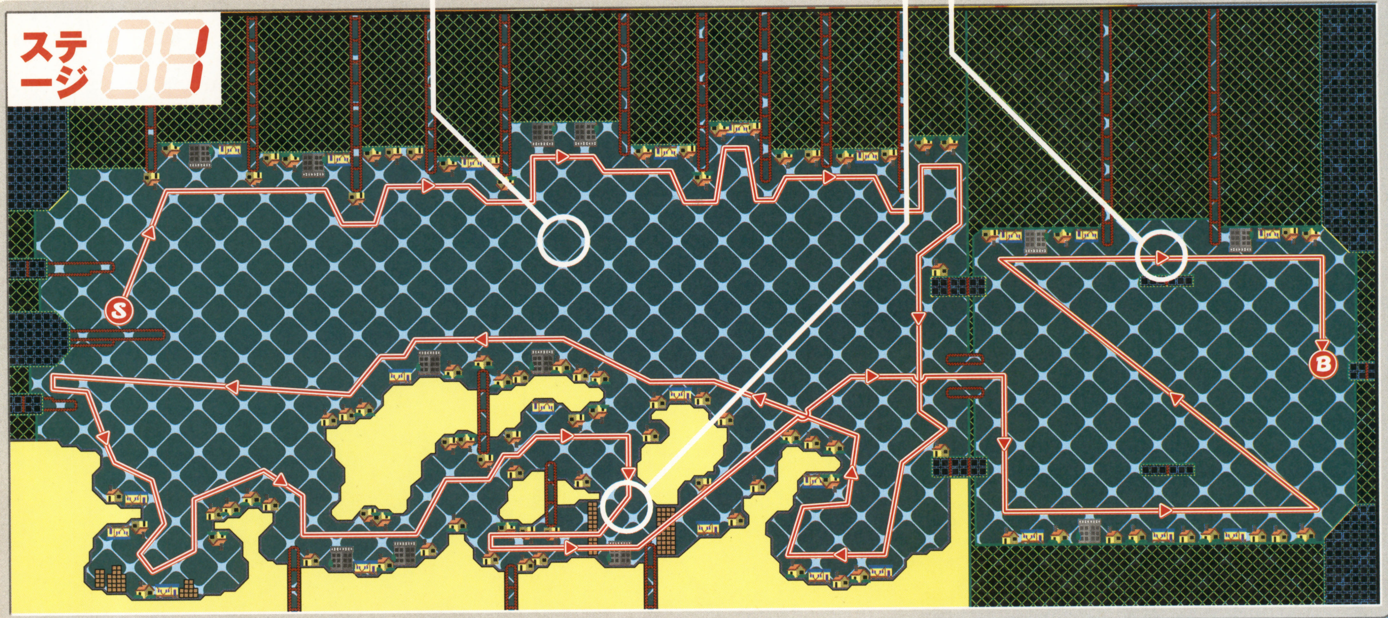
自機のもっとも近くのターゲットにロックオンされるので、ホーミング弾は思わぬ方向へ……あうッ。

とにかく回転率を上げよう

ここがステージ1での点稼の山場。ハッチに密着すると回復アイテムが出てこないので、足場で待つ→アイテムが出たら上昇しつつ破壊→そのままアイテムを取る→す速く下降して足場へ、という動作を、とにかくす速くくり返す。ハッチにダメージを与えないように注意すること。



残りタイムが10〜15秒になったらハッチを破壊→右の地上物を破壊→ボスに挑戦、といった感じでひとつ。



とりあえずこんなスコアでどんなもんでしょう？

そして、攻略担当のライターが叩き出したスコアがこれ。なかなかのもんではないでしょうか？でも、極めれば600,000点台が出そうな気もするんだよね……とりあえず目安ということでひとつ。

RC de GO! GO!
ラジコンデゴー!ゴー!

キミのRCカーシーンをさらに楽しくする ボディーのオリジナルカラーリングに挑戦！

今回の『RC de GO! GO!』は、タミヤから発売されている組み立て式の本格的電動RCカー『BMW M ロードスター』と『HONDA S2000』をご紹介。シャーシの組み立ては、説明書やRC専門誌を見てもらうとして、今回は自由なカラーリングが楽しめる"ボディー"にスポットを当ててみた。RCカー特有のポリカーボネート製ボディーの基本的な塗装方法を覚えて、自分だけのオリジナルカラーに挑戦してみよう。

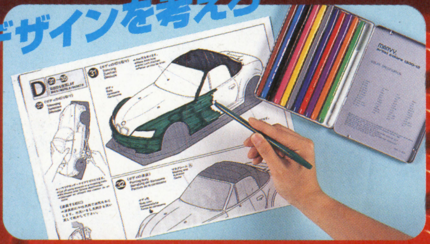
本格的RCってなんだ？

いままでこのコーナーではいろんなRCを紹介してきたケド、今回紹介する『BMW M ロードスター』と『HONDA S2000』はこれまでとはちょっと違う。写真を見てもらえばわかるとおり、箱を開けた状態では車のカタチをしているのはボディーぐらいで、あとはバラバラ。そのボディーも色が着いてないスケルトン状態だ。そう、これは、マシンのすべてを自分で組み立てなければならないRCカー"キット"と呼ばれるものなんだ。「え〜、めんどくさーい」と言うなかれ、自分で組み立てることで車の構造を理解できるうえ、『オイルダンパー』、『ハイグリップタイヤ』、『ハイパワーモーター』など、豊富に揃ったオプションパーツで本物の車と同じようにチューニングを楽しむことだってできる。また、各地で盛んに行われているRCカーのレースに出場できるのも魅力のひとつ。マシンは小さくても、レースでの駆け引きやバトルの臨場感は実車レース同様だ。

工具を揃えよう

ボディーの製作に必要な道具は、ボディーを塗るためのポリカーボネート専用塗料、中性洗剤（台所用でOK）とスポンジ、マスキングテープ、ペイントマーカー、カッター、ピンバイス。これらがそろえば準備完了だ。

デザインを考えろ

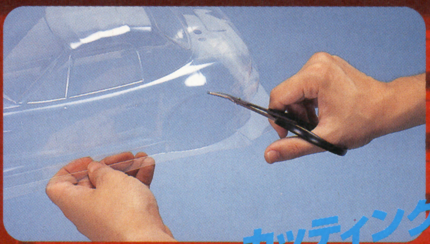


1.塗装のまえに、実際のレーシングカーや好きなキャラクター、グッズなどを参考にデザインを考えて、説明書のコピーに色鉛筆やマーカーなどで実際に色を塗ってみよう。ボディーの完成図を具体的にイメージするのだ。

ボディーを洗え

2.デザインが決まったら、ボディーに付着している剥離剤や油分を取り除くため、台所用洗剤などの中性洗剤でよく洗ってやろう。これをやっておかないと塗料がうまく乗らなかったり、すぐはがれてきたりしてしまうぞ。

カッティング



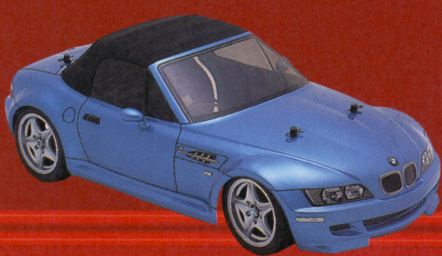
3.専用のハサミでボディーをカットラインに沿って切る。カッターナイフでも、カットラインを2〜3回軽くなぞってから手で折るようにすればきれいに切れるぞ。切り口を400番程度の紙ヤスリで仕上げればさらにGOODだ。

TAMIYA RC CAR

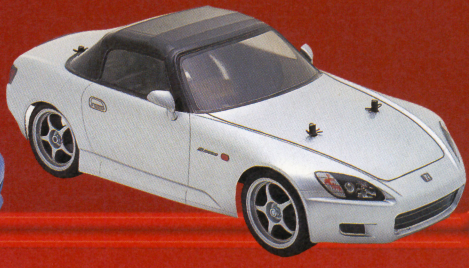
●発売/タミヤ　●価格/1万1000円

日欧の人気ライトウェイトスポーツカーである、『BMW M ロードスター』と『HONDA S2000』をモデル化した1/10電動RCカー。スケール感溢れるボディーが搭載されるシャーシには、タミヤの最新型シャーシ『M-04L』が採用されている。本格的な4輪独立サスを装備しながらも組み立てやすいシャーシはビギナーでも安心。手軽に軽快な走りを楽しむことができる。なお、走行には別売のRCメカとバッテリーが必要となる。

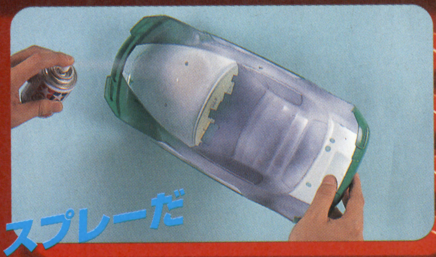
『BMW M ロードスター』



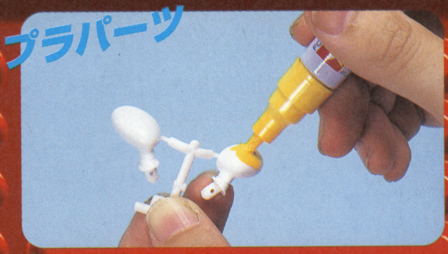
『HONDA S2000』



4.デザイン画に合わせてマスキングを開始。RCカーのボディーは裏側から塗るので、マスキングテープも裏側に貼る。間違えないようにね。まず細いマスキングテープをマスキングする部分のまわりを囲うように貼ろう。



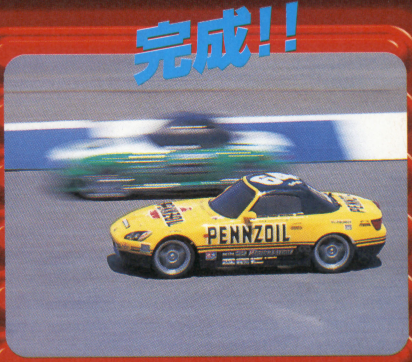
5.マスキングができたらいよいよ塗装。塗装は専用のポリカーボネート専用カラーで行う。また、ボディーの裏側から塗装するので、プラモデルの塗装とは逆に暗い色から順番に塗っていくので、注意してね。

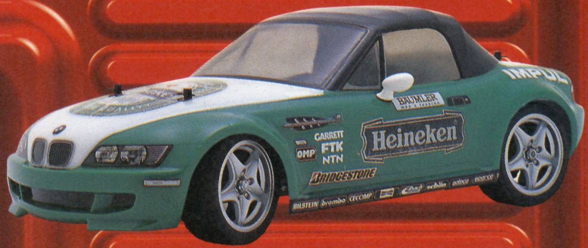


6.ドアミラーやリヤウイングなど、ボディーのスケール感を向上するためのプラスチック製の小さなパーツの塗装には、『ペイントマーカー』が使い勝手がいい。塗装後は、塗料が乾くまで十分に乾燥させよう。

7.プラパーツの塗装ができたら、ピンバイスやドリルでプラパーツをシャーシに取り付けるための穴をボディーにあけよう。径の小さいドリルから始めて、少しずつ径の大きなドリルに替えながら作業を進めると、キレイに仕上がるぞ。

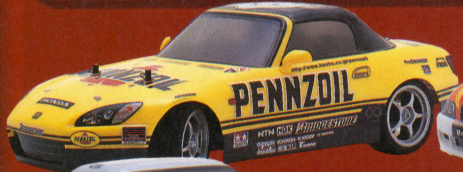
8.最後に、ボディー表面を覆っている保護フィルムを一気にはがそう。ツヤ消し気味だったボディーが、ピカピカボディーに変身するぞ。あとは、自分の好みのステッカーを貼り、プラパーツをシャーシに取り付ければ完成だ。

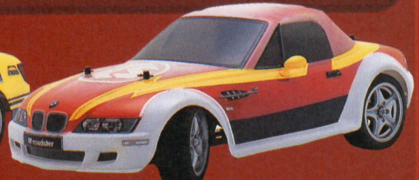




9.出来上がったボディーをシャーシに載せたら、サーキットランに挑戦だ。苦労して作ったボディーで走らせると、気のせいかマシンの調子もいつもよりいいような気が……。昔から"美しいマシンは速い"なんて言うしね。オリジナルカラーで塗装されたマシンはサーキットでも注目のマト間違いなし。あとは、かっこいいマシンに見合った走りができるよう練習あるのみだ！

ボディーカラーで変わるマシンのイメージ





実在するレーシングカーふうからミニ四駆ふうのハデハデカラーまで、いろんなカラーリングが手軽に楽しめるのがRCカーの魅力。同じ種類のボディーでも、カラーリングを変えるだけで全然違った車に見えちゃうから不思議。君のアイデアとセンスで、世界で1台だけのオリジナルマシンを作ってみよう。

渋谷の駅ビル屋上にある本格的サーキット！

今回の撮影場所の『シブヤトップサーキット』は、渋谷の東急東横店西館の屋上にある。コースレイアウトが定期的に変更されるのが特徴的なサーキットだ。RCショップもあるので、車を壊してもすぐにパーツを入手可能。ビギナーでも安心して走らせることができるゾ。

東京都渋谷区澁谷2-24-1
03-3477-4103
営業時間10時～21時

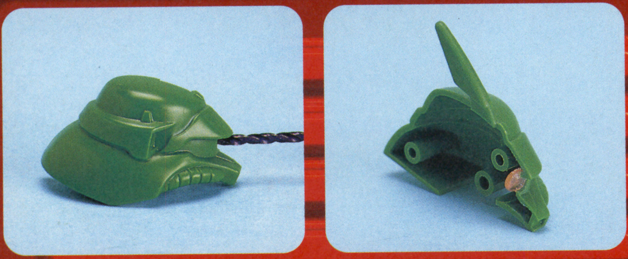
プレゼント

PRESENT
seeP.137

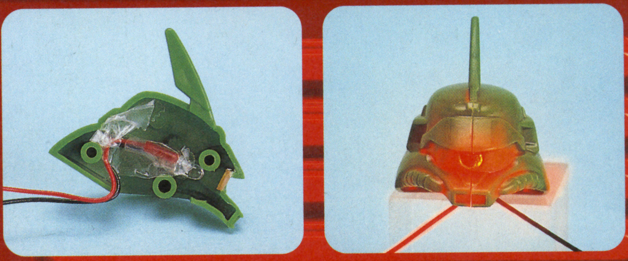
今回は、撮影用に製作した4種類のカラーリングが施されたスペアボディーを各1名にプレゼント。137ページの応募方法をよく読んで応募してくれ。どのカラーのマシンが欲しいかも忘れずに書いてネ。

SDガンダムたちの目を光らせてみよう!

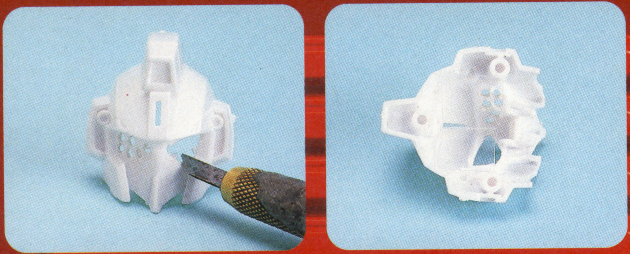
今月のお題はプラモデルに発光ギミックを組み込んでみようというものだ。その昔"スーパーカーブーム"なんてーのが巻き起こったころは、よくプラモデルのヘッドライトを光るように改造したもんだ。当時は"麦球"っていう電球を使ってたんだけど、これが何かの拍子ですぐ切れちゃう。いまじゃ"発光ダイオード"(以下 LED)なる、耐久性に富んだものが模型屋さんで手に入るようになったので、今回はそれを使ってみたぞ。



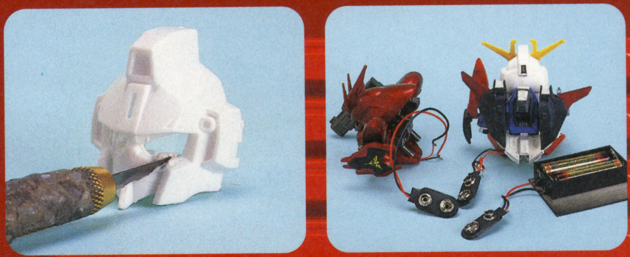
1.『SD ガンダム』のメカたちはわかりやすく分けるとジオン系の"ひとつ目"ものと連邦系の"ふたつ目"もの、さらにガンキャノンや GM などの"全体的に目"ものがあるけど一番工作が簡単なのがひとつ目ものだ。まずはピンバイスやカッターで目の部分をくり抜いてしまおう。そこに直接LEDを固定してもいいんだけど、ここでは透明パーツを埋め込んでみた。



2. LEDは発光しなくなってしまったときなどのために、あとで交換ができるようにセロハンテープなどで固定するのがいいだろう。これなら組み込んでからの光の向きの微調整もしやすいしね。それから、写真ではやってないんだけど頭のパーツの内側を銀色で塗っておくのも光の反射が良くなってグッド。しかもプラスチックから光が透けてしまうようなかっこ悪い状態も防げるぞ。



3.ガンダムなどのふたつ目ものも、まずは目をくり抜くことから始めよう。広い面積をくり抜くときはピンバイスで写真のように穴を開けてからカッターで切っていくといいぞ。つぎに透明プラ板を内側から貼る。このプラ板は事前にブラックスモークをスプレー塗装しておくと、LEDを消灯したときに黒く見えるのでかっこいいのだ。透明のままだと頭の中味が丸見えになっちゃうしね。



4.くり抜いた部分と透明プラ板とのスキ間が気になるときにはエポキシ造形パテを使ってスキ間を埋めよう。固まる前に濡らしたヘラなどで表面を整えておけばバッチリだ。ここではLED発光用の電池ボックスを裏返しにして、飾り台としても使ってみた。 9V電池(006P)用のコネクターをそれぞれの模型に付けておけば飾り台を入れ替えられるしスイッチの代わりにもなってしまうのだ。

工作材料

- 9V電池(006P)用コネクター/100円前後
- Mr.カラースプレー(スモークグレー)/グンゼ産業ホビー部/400円
- H・アイズ1(ピンク)/ウェーブ/250円
- 発光ダイオードセット/タミヤ/300円
- タミヤ・エポキシ造形パテ/タミヤ/300円

※ 透明プラ板の代わりに廃材をつかうこともできるよ。作例ではビデオ用のコードが入っていたパッケージを使っている。

SDガンダム プラモデルシリーズ

- 発売/バンダイ
- 価格/200円
- 機種/Wガンダム0カスタム、ガンダムMk-II(エゥーゴ)、ガンダムMk-II(ティターンズ)、γガンダム、ドム
- 接着剤いらずの組み立てキット入りラムネ菓子。塗り分け部分用のシール付き。

プレゼント

PRESENT see P.137

今回紹介したなかから、SD Zガンダムのキットを3名にプレゼント。詳しい応募方法は137ページを見てね。

© 創通エージェンシー・サンライズ

漢字で書くのはチト難しい
駄菓子のスタンダードの登場だ!!

駄菓子を食べ、駄菓子に生き、駄菓子に死ぬ。それが庶民の正しく生きる道。誰が決めたのかは知りませんが、そうなのだからしかたありません。実際、駄菓子を食べたことのない人などいないでしょう。ここは前向きに、駄菓子を食べていくべきです。僕も毎日食べてます。あなたも毎日食べてください。今月紹介する駄菓子はふ菓子です。ダジャレではありません。麩をつかったお菓子だからふ菓子です。そのままです。よろしくです。

「ウチのはホラ、麩がイイから」

ふ菓子、我々を魅了してやまない駄菓子の王道。その製造方法のヒミツを我々は探った。が、とくにヒミツはなかった。棒状に固めた麩をカラメルなどの甘味料に浸した後に、乾燥して固める。以上！　誰でも思い付つく！　ヒミツでも何でもないぞ！　って怒らないで、ここはシンプルってことで前向きにとらえましょうよ。業界用語を教えますから。麩菓子工場では原料となる麩の良し悪しを「麩がいい」、「麩が悪い」などと表現します。「埼玉産は麩がいいから」とか言って。「今日はちょっと麩が悪い」、「この勝負は麩が悪かった」などのダジャレは避けましょう。

ふ菓子、黒ver.入荷しました

いま、時代はバージョンをふたつ用意すること！　『ポケモン』は金と銀。『巨人のドシン』だってブラックとホワイト。そしてふ菓子にも黒バージョンが確認された。駄菓子屋に多く出回っている麩菓子は赤みがかった色をしている。しかし、自然食品店などの注文に応じて、ヘルシー指向の黒いふ菓子も生産されているのだ。麩自体は小麦粉とグルテンを主原料とする、タンパク質を多く含んだ健康的な食品だから、これなら菜食主義者のマイケルだってオッケーだよね。当然ながら黒バージョンの方がレア度が高い。友だちに自慢したけりゃ自然食品店へゴー！　だ。

ふ菓子tips集

●袋のヒミツ　ふ菓子のパッケージには、字の色が緑と赤の2種類ある。ちまたでは「緑のほうが甘い」なんて噂も聞くが、これじつは中味はまったくいっしょ。気にせず味わってね。
●コンビニにもふ菓子が！
最近は駄菓子屋もめっきり減ってしまい、淋しいものだ。しかし！　ふ菓子の人気は留まるところを知らず、ampmでもふ菓子を扱っているそうだ。う〜ん、うれしい限りだね。
●健康食、ふ菓子　ふ菓子の元となる麩の原料は、小麦粉とグルテン。タンパク質を多く含むので、成長期のお子さんの発育を育てること請け合い、なのだ。

ふ菓子利用法・上級者編

●もちろん麩として　ふ菓子といえば麩。麩といえば味噌汁。手軽に使える味噌汁の具として、麩を使ってみよう。甘党のキミには絶対おススメだ。
●おいしいパンの原料に
麩の原料のグルテンはタンパク質の一種で、パンを作るときにも使用する。弾力と粘性が強いので、ふっくら感が出るのだ。麩パンなんてのもオツだよね。
●リレーのバトンに　いよいよ運動会シーズンです。運動会のクライマックスといえばなんといってもリレー。ここでバトン代わりにふ菓子を使えば注目度大です。強く握り締めてつぶさないように要注意です。

ふ菓子

●製造元／鍵屋製菓
●2本入りで60円、20本パック350円、など
●昔ながらの定番駄菓子。独特の触感とリーズナブルな価格で、お子様のハートをキャッチしてやまない。「角の部分にたまった砂糖を食べるのがなんともたまらない」などいまでも、ふ菓子に心奪われつづけるファンも多いと言う。鍵屋製菓では多いときでなんと1日に3万本ものふ菓子を製造しているというから驚きだ。また、鍵屋製菓のものは直方体型だが、地方によっては円柱状のものなども製造されているそうだ。

プレゼント

みなさんの期待どおり、やっぱり今月もプレゼントです。最近はめっきり麩菓子を食べることが減ってしまったというアナタもいかがですか、この際応募されてみては？　3名の読者様にふ菓子をプレゼントしてしまいましょう。くわしくは137ページを見てくださいね。

PRESENT
seeP.137

21ST CENTURY TOYS

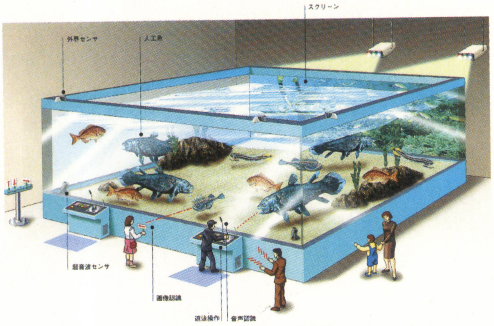
21世紀のおもちゃ

4

古代魚・シーラカンス

開発元／三菱重工業株式会社
空中重量／40kg
体長／1.2m
遊泳深度／3.0m
遊泳速度／1.0ノット（約0.5m／秒）
遊泳可能時間／2時間

Photo @ WEEKLY ASCII



果てしなき河よ我を誘え

自然に学び、生物に学び、そして魚に学ぶ

時速100キロものスピードで海中を泳ぐマグロ、急流のなかを巧みにバランスをとりながらホバリングするアユ。欧米に発祥した科学文明が幾多の技術革新をへて進化を重ねてきても、まだまだ到達することのできない生物固有の特性。これらデジタルに変換できない有機的な特性に魅せられ、多くの学者たちが研究をつづけてきた。

こうした研究のひとつが昨年末に形となり、神戸で開かれた展示会の『テクノ・オーシャン'98』で、三菱重工業から発表された。一度は絶滅したと思われていた古代魚のシーラカンスや、そのまま活き造りにしてしまいたくなるような新鮮なタイを、実物そっくりに再現した人工魚だ。大きな水槽のなかを尾ビレを振りながら優雅に泳ぐ人工魚の姿に、観客の熱い視線が集中する。

弾性体振動翼推進制御が生み出した人工魚

これらの人工魚は、突然に生まれてきたわけではない。“弾性体”、つまり魚のヒレのように適度な弾力を持った翼を、船舶などの推進装置として応用する研究成果のひとつとして誕生した。

これは弾性体振動翼推進制御と呼ばれるもので、従来のスクリュー（回転翼）に代わる推進装置として研究が進められている。回転する部分がないために、船から転落した人間や水草を巻き込む危険がないこと。低速時やホバリング時の安定性に優れ、かつ旋回性能にも富んでいること。推力と方向の制御がひとつの翼だけでできることなど、メリットとされるものは多岐にわたる。こうした利点を生かし、潜水艇やレジャーボート（スワンのような足漕ぎボートの範疇に入るもの）への応用も考えられている。

そして、さらなる応用のひとつが人工魚である。コストやサイズの関係もあるが、尾ビレのみに弾性体振動翼推進装置を搭載した人工魚でも、本物の魚のように水中を動きまわる。体内にはバッテリーを内蔵し、稼動時間はおよそ2時間。けれども、電磁誘導技術を応用した充電装置を水中に用意しておけば、まるで岩陰で休息をとっているような状態でバッテリーをチャージできるという。

環境ごと再現するアニマトロニクス

三菱重工業が目指すのは、人工魚の完成度だけではない。その生息環境までをも再現する、アニマトロニクスという技術の完成だ。これはアニメーションとメカトロニクスを融合させた、まったく新しいアミューズメント装置への応用分野。人工魚が生息する水中のようすを、コンピューターグラフィックスを用いたアニメーションで映し出し、そのなかを実際に人工魚が遊泳することで、ひとつの環境を作り出そうとする。

観客は人工魚が泳ぐさまを、ただ眺めているだけでもいいし、キーボードやジョイスティックなどを使って、魚の泳ぎをコントロールすることもできる。また画像認識技術を使って観客のサインを読み取らせたり、音声処理技術の活用で音に反応して行動を起こさせるといった、インタラクティブ性を盛り込んでいくことも実用段階に入っている。アニマトロニクス自体が巨大なゲームマシンとして機能する可能性も高いのだ。

水槽の規模が大きくなれば、そこに生息する魚の数も増えてくる。そうしたなかで、人工魚が互いにぶつかり合わないよう、自動的に回避行動をとるためのシステムも実現しているという。これはすでに多くの船舶で採用されている技術で、さまざまな回避条件までもが設定できるという。

スタータイド・ライジング

アニマトロニクスが各家庭に入り込むには、まだしばらくの時間がかかるだろう。しかし、人工魚が泳ぐ水族館が登場するまでには、もうそれほどの時間は必要としていない。本物のマグロが回遊する巨大水槽のとなりに、古代カンブリア期の海を再現した水槽が置かれ、文献でしか語られることのなかった魚の祖先たちが生き生きと活動している姿がみられるかもしれない。通常ではお目にかかれない深海魚や、アマゾン川だけに生息する熱帯魚たちが、それぞれの環境を模した水槽のなかを元気に泳ぎまわっていることだろう。

人工魚そのもの。そして人工魚が活動する場を作り出すアニマトロニクスという技術。アナログの対極をなすかのような、デジタルテクノロジーの結晶は、驚くほどにアナログ的な姿を身にまとってきた。デジタルであることに価値を見出してきたのが20世紀のテクノロジーだとしたら、そのテクノロジーを剥ぎ取り、人工物という色眼鏡をはずしたところに真価を見出すのが21世紀のテクノロジーなのだ。

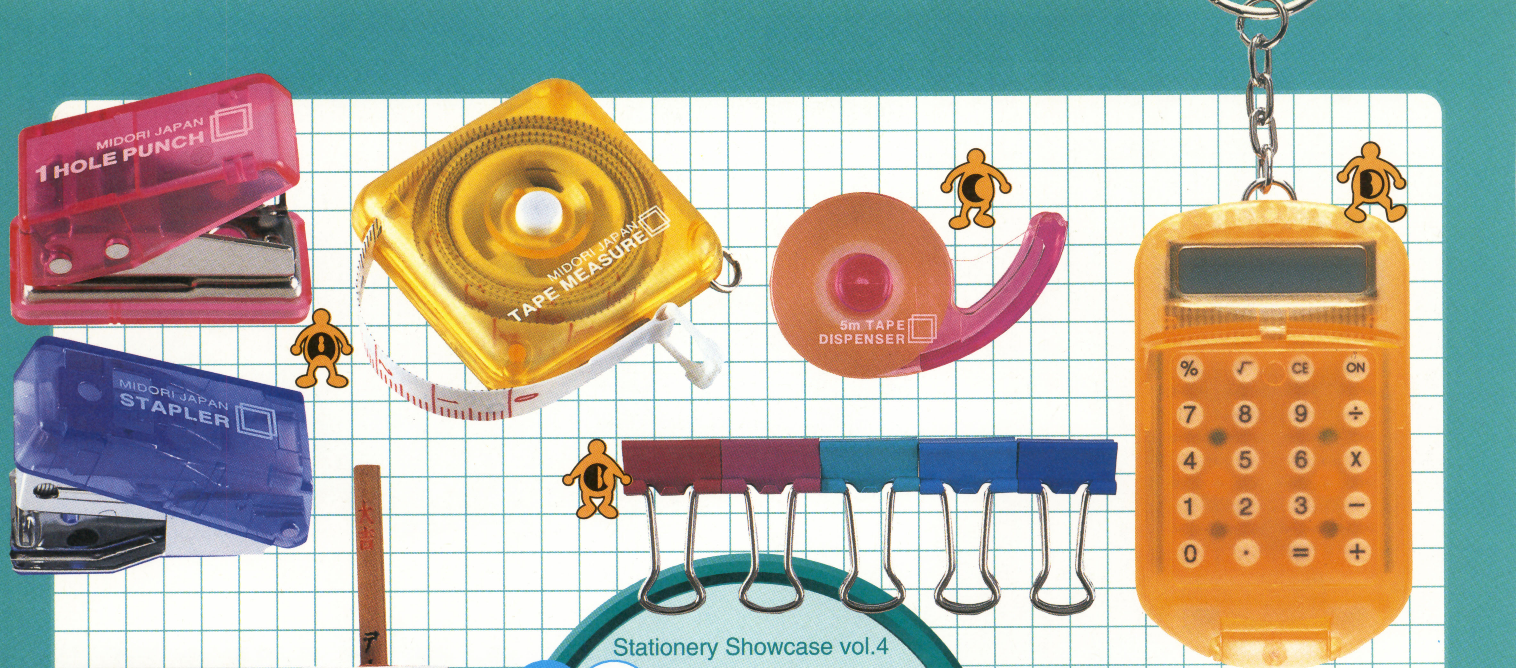
ボクたちの前に姿をあらわした人工魚が、これからどんな進化をとげていくのか。その答えのひとつが21世紀のおもちゃなのかもしれない。

ON THE ORIGIN OF SPECIES

1

2

❶現実ではなく、パソコンというデジタルな世界に熱帯魚を生み出したゲームソフトの『アクアゾーン』。バーチャルな存在とはいえ、時間の経過とともに病気になったり卵を産み落としたりと、熱帯魚たちは確かに生命活動を営んでいる。
❷岐阜県川島町に開園した『世界淡水魚園エコリウム』。園内にある水中探検レストランには、人工知能によってそれぞれ性格づけされたコンピューターグラフィックスの淡水魚が、横12メートル、縦3メートルの巨大な画面を泳ぎまわっている。



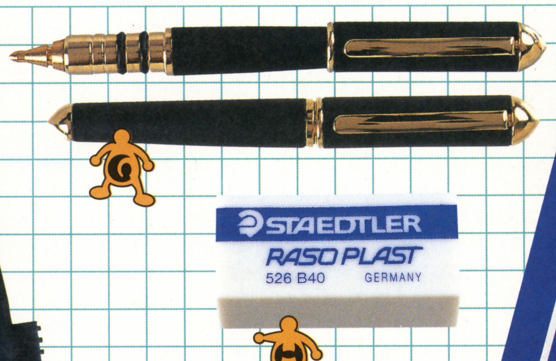
Stationery Showcase vol.4

TV チャンピオン 第2代 文房具王

高畑正幸の ステーショナリーショーケース

〜文房具にまつわるウンチク話〜

実物大で掲載した今月のステーショナリー。小さいことは偉いのだ！ とばかりに、ミニミニ文房具の大特集!



なぜか惹かれてしまうミニミニ文具 どーしてこんなにかわいいんだろう。

このコーナーも4回目になるわけだが、切る、書く、貼る、ときて、“ちいさい”。突然形容詞である。私は基本的には“文具は実用”派なので、切る、貼るのような機能的な分類も好きなのだが、文具の楽しみは、それだけではない。私にとって文具にはあきらかに玩具的側面があるのである。今回はそんな話なので、紹介したものは、はっきり言って使いにくいモノが大半を占めているが、そこんとところはご愛敬である。

とにかく私はちっちゃいモノが好きだ。もう、ちっちゃいというだけでこんなコーナーを作ってしまうぐらい好きなのだ。しかし、これは私に限ったことではなかろう。小さくコンパクトに凝縮された精緻なモノに対する美意識は、多くの日本人が共有しているように思う。とにかくちっちゃいモノがかわいくてしょうがないのだ。しかもちっちゃい文具は、おおむね（Ⓖ以外）安いのも魅力である。

ということでちっちゃい文具を集めてみた。なんと、今回は誌面に載ってる文具はみんな原寸大なのだ。雑誌などに縮小された写真が多く掲載されているため、小ささが実感しにくいかもしれないが、これらを手のひらに乗っけたところを想像してほしい。なんだこりゃってぐらい小さいのだ。これが市販されているというのがすごい。しかも、ここで重要なのは、小さくても、あくまで文具でなくてはならない、どんなに小さくしても、使いにくくても、機能そのものは失ってはならないということである。

こうやってならべてみると、ちっちゃい文具にもいろいろなパターンがあることがわかる。ⒶやⒷなどは、小さいけれども、ハードな使用をしない限り十分実用的である。とくに小さいからといって問題はなく、消耗品でもないから普通に使える。

ところが、これが、Ⓒ・Ⓓ・Ⓕ・Ⓙなどになってくると、使えることは使えるんだけど、実際に使用してみると、使っている人間が、どうもみみっちい姿勢になってしまう。なんだか小人の国にいるガリバーがあらいぐまである。このへんで実用とはかなり離れてきてしまうのである。でもあくまでも基本的な機能自体には問題ないところがミソだ。Ⓖに至っては、その圧倒的な出来の良さと存在感は、どうしてここまで……と思うほどである。

そこへいくと、Ⓔのおみくじ鉛筆は、余分な機能まで付加されていてすごい。

この鉛筆は鉛筆自体の出来は非常によいが、削って短くなるとおみくじとして機能しなくなるというジレンマを抱えている。このように、鉛筆としての作り込みには一切妥協がなく、その気になれば使えるのに、使ってしまうと、オマケ機能であるはずのおみくじとして使えなくなるので使いたくないという本末転倒な商品は、結局まったく使えないモノであるにもかかわらずなぜか私のアンテナを刺激するのである。しかも100円という価格が私を衝動買いに走らせる。ちなみに今日の運勢は、“中吉　クラスの人気者になれるよ”だそうだ。

Ⓘのアピカ学習帳は、印刷ミスではない。これも原寸大である。こういう“そのまんま”縮小モノの場合、シャレとして重要なのは、一目見ただけでそれとわかること、つまり、オリジナルが非常に有名であることとオリジナルに忠実であることだ。これはそのどちらも完璧に満たしている。少なくとも私と同じ年代の人は、このノートには、“おッ、そのノートは！”と少なからず反応するはずである。

ちっちゃい文具は実用性はないに等しいものも多いが、こういう遊び心も文具の楽しさの重要な一面だと思う。この楽しさはみなさんにも心当たりがあるはずである。

高畑正幸（たかばたけ・まさゆき）

千葉大学自然科学研究科デザイン科学専攻・修士2年。工作（折り紙から金属まで）、音楽、演劇、読書、映画、芸術鑑賞と趣味は多彩。文房具をテーマにしたホームページを公開中。今年の春に放映された『TVチャンピオン（テレビ東京系）』で優勝し、第2代・文房具王に輝く。みずからが編集した『究極の文房具カタログ』を、1,000円で通販中。問い合わせはE-mailか往復はがきで。

E-mail ● takabaru@can.bekkoame.ne.jp
Homepage ● http://www.gunmanet.ne.jp/takabaru/
〒263-0016　千葉県千葉市稲毛区天台5-1-19-202　高畑正幸

Ⓐ **CL一穴パンチ**　500円　**CLミニホッチキス**　450円　**CLミニメジャー**　400円　ミドリ　●この3つは同じシリーズでどれも一応実用品として使用してもそこそこ使えるところがすごい。この大きさでも意外に便利だ。

Ⓑ **バインダークリップ**　100円　ライオン事務器　●こいつも小さいながらに強力で、コピー紙でも20枚程度であればしっかり綴じられる。“実用小型商品”だ。

Ⓒ **CLミニテープ**　**150円**　ミドリ　●もう、本物のでんでん虫と同じ大きさである。それでも一巻き5メートルあるし、スペアもついているから、使えることは使えるのだ。

Ⓓ **クリアカラー・ポケット電卓**　300円　ニチリ　●おそらく技術的にはたいしたことではないのだろうが、これ以上小さくすることは、人間工学的に少々無理がある。この大きさでさえ、使用している人は、気がつくとなんだかあらいぐまのようだ。

Ⓔ **おみくじ鉛筆**　100円　**ミニスタッフ**　550円　BE GOODY　●極細鉛筆シリーズ。どちらも鉛筆としての出来は非常に素晴らしいが、削るとあっという間になくなりそうだ。

Ⓕ **Post-it スリム見出し（ミニ）**　220円　スリーエム株式会社　●幅7.5ミリ長さ25ミリという極小付箋。先月紹介したどの付箋よりも小さい。でもこれ、何に使うんだろう……。

Ⓖ **レンザルバ　ボールペン**　1,400円　エイペックス商事　●なんでこんなものにそれほど……と思うほどの作り込み、この大きさにしてこの存在感、しかも、小さすぎて持ちにくいのに書き味はとても滑らかだ。しかもパッケージによるとデザインしたのはでティファニーやカルティエのデザイナーだと言うではないか！

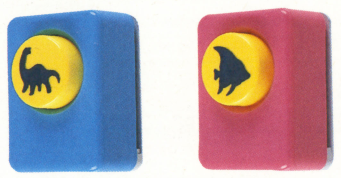
Ⓗ **RASO PLAST**　40円　STAEDTLER　●名門ステッドラーのまったくの実用品だ。スーパーカーやウルトラマンと違って、消し味も問題なし！

Ⓘ **アピカ学習帳**　60円　アピカ　●プリントミスではなくこれも原寸大である。小学生のときによく使った“じゆうちょう”の縮小版。本物とまったく同じデザインで、違うのはバーコードの大きさだけである。

Ⓙ **ミニハサミ**　250円　サンエックス株式会社　●普通のハサミとしてはほとんど無力に近いが、みんなでプリクラを切り分けるという用途に限定するならこれでも十分なのだろう。

Quiz これは何に使うもの？

麻雀牌をふたまわりくらい大きくした外観。親指で軽く押し込める突起には、恐竜や熱帯魚のシルエットが描かれている。裏側には多少厚手の紙でも差し込めるスリットが設けられたこの文房具は、さて、一体何でしょう？　実用性よりも装飾性が重視されているよ。



CRAFT PUNCH　500円　カール事務器株式会社　●一般的なものは丸い穴を空けるパンチだけれど、これはシルエットに描かれた形の穴を空けるもの。写真の商品以外にも、さまざまな形がある。バースデーカードを飾ったり、色紙を打ち抜いてカラフルな紙片を作ったりと使い方はさまざまだ。

GBゲーム徹底解析

スーパーロボット大戦リンクバトラー

バンプレスト
1999年10月1日発売予定
4500円（予価）

©葦プロダクション ©サンライズ・NTV ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©光プロダクション ©光プロ/アミューズビデオ/PLEX/アトランティス ©BANPRESTO 1999 ©1999 MONEGI

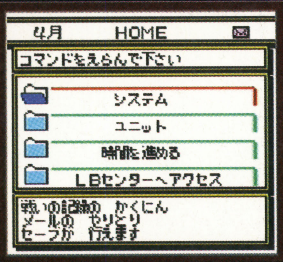
ロボットファンなら絶対チェックしておきたい『スーパーロボット大戦』シリーズ。
GBで、いつでも携帯してどこでもプレイして、
自分だけのロボットチームを育て上げ、
友だちのロボと対戦だ！

『スーパーロボット大戦64』とリンクするスグレモノ！ 全メニュー＆システム紹介＋対戦攻略法

ガンダム、マジンガーZ、ダンバインなどが一同に集結し、バトルを繰り広げる『スーパーロボット大戦』シリーズ。この『スーパーロボット大戦リンクバトラー（以下リンクバトラー）』では、最大でロボット5体のチームを結成し、勝ち抜き戦で勝敗を決するシステムとなった。最終的に相手チームのロボットすべてを倒せば勝利だ。

『リンクバトラー』の最大の特徴は、10月29日に発売が予定されている『スーパーロボット大戦64』（以下『スパロボ大戦64』）とリンクすること。64GBパックを使って、『リンクバトラー』と『スパロボ大戦64』とでパイロットデータを交換できるのだ。『リンクバトラー』でパイロットを鍛えておいて、いきなり『スパロボ大戦64』でデビューさせる、なんてことも可能だ。また、通信ケーブルを使って友だち同士で対戦したり、お互いが育てたロボットやパイロットを交換したりできるぞ。それでは、ゲームのシステムを紹介していこう。

ゲームを始めて最初に見ることになるのがこの「ホーム画面」。プレイヤーが、家にいながら各種のシステムに触れる、という設定で、ここからLB（リンクバトル）センターに接続して戦うことになる。

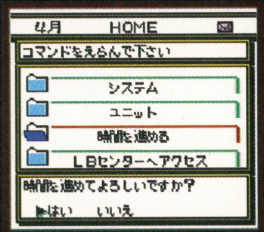


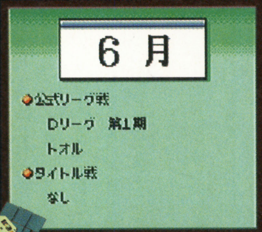
HOME画面

<MONTH>
ゲーム中の時間は、月単位で経過していくのだ。

<MAIL>
「クックメール」が届くと、ここに表示される。

リンクバトルのリーグ戦や公式戦は、月ごとで日程が組まれている。イベントがないとき、あるいはイベントをこなしてしまってすることがなくなったら、「時間を進める」を選び、翌月に移ろう。





HOME画面➡時間を進める

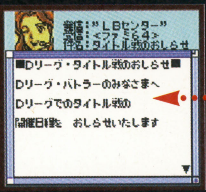
進めるか？
⬆イベントが終わったなら、時間を進めて次のイベントへ飛ぶのが吉。

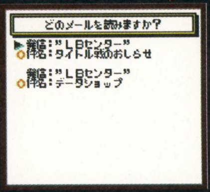
翌月のイベント
⬆今月はイベントがあるが、それがないことも。フリー対戦で腕を磨くか？

HOME画面➡システム

1. メール
LBセンターからの告知や、リンクバトルに関するいろいろな情報は「クック・メール」と呼ばれるメールによってプレイヤーのもとへ届けられる。まずはメールを開いてみよう。

ニワトリが運んでくる
⬆汗をかきかき、ニワトリがメールを運んでくれる。感謝。





読み漏らすな
⬆データショップの利用法などの有効な情報が届くこともあるぞ。

いろいろ届くぞ
⬆おもにLBセンターからの告知が届く。スケジュールを見て確認。

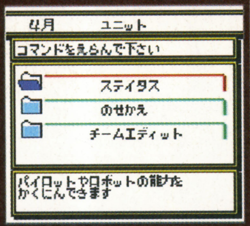
2. マスターカード
クレジットカードかと思うこのメニューだが、じつはリンクバトラーの認定証なのだ。ゲーム開始時に名前を入力して作成し、プレイヤーは常にこれを所持することになる。

バトラーの認定証だ
⬆これまでに獲得したタイトルやVPも一覧で表示してくれるのだ。

3. セーブ
『リンクバトラー』では、いつでもセーブできるというわけではない。対戦を終わらせ、ホーム画面に戻らなければならないのだ。電池切れなどには十分注意したいところ。

セーブファイルはひとつ
⬆データは上書きされ、前のデータは失われてしまうので注意。

ユニットの組み合わせでイマジネーション炸裂

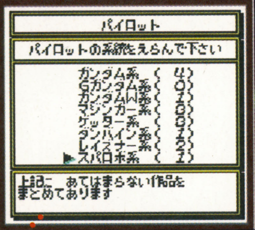


ホーム画面の中の「ユニットメニュー」では、パイロットを乗せ換える、チーム編成を見直す、新たなチームを編成するといった、手持ちのユニット管理を集中して行うことができる。勝つための方程式は、まず自分の戦力の整備から、と心がけよう。複数のチームを編成し、それらを状況に応じて使い分ければ、それだけ勝機も増えてくるはずだ。

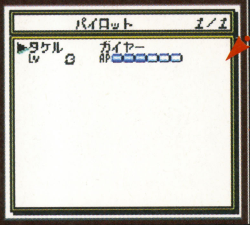
HOME画面➡ユニット➡ステイタス

1. パイロット

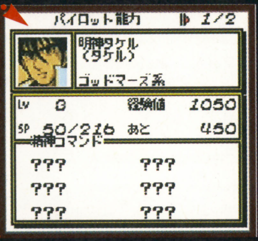
最初から使えるパイロットは15人で、全員がレベル1。地道に鍛えていくことになるが、ここでの成果次第では、『スパロボ大戦64』に高レベルのパイロットを送り込め、進行が楽になる。これは大きな魅力だ。



系統を選んで
⬆ダンバインやレイズナーなど、選べる系統は全部で8種類。



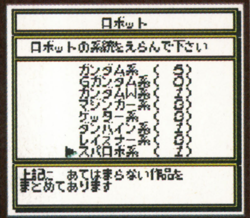
パイロットを選び
⬅ここでは、ガイヤーに乗り込むタケルのステータスをチェック。



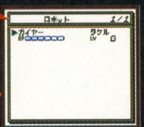
パイロットステータス
⬆⬅レベルが上がれば精神コマンドもいろいろ覚えていくのだ。

2. ロボット

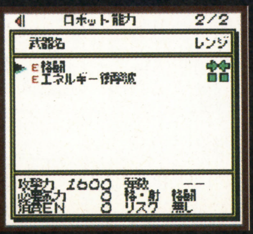
初期配備のロボットは15体だが、ステータスは17体分ある。これはモビルアーマーや飛行形態などのように、可変タイプのロボットは2体分のステータスを持っているからなのだ。ちょっと損した気分かな?



ロボット系統は
⬆スパロボ系に含まれるロボットの種類はけっこう多いぞ。



ロボットは
⬅スパロボ系の1体である、ガイヤーをチェックしてみることにしよう。

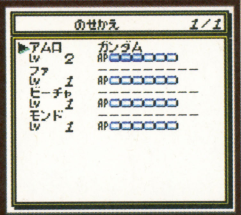


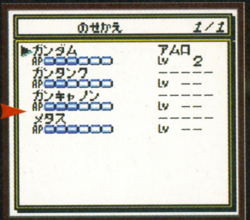
ロボットステータス
⬆➡HPと特殊能力、武器のレンジなどをまず確認しておきたい。

HOME画面➡ユニット➡乗せ換え

『スパロボ』シリーズのもっともおもしろい部分でもある、パイロットとユニットの乗せ換えは、この画面で行うことになる。なお、組み合わせによっては戦力が上下することもあるので、確認は忘れないように。

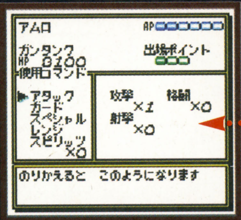
各ロボット一覧
➡残念ながら系統の異なるパイロットの乗せ換えはできないので注意。

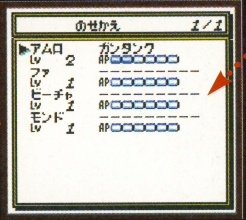




乗せ換えるか?
⬇戦力が大幅に落ちるようなら、乗せ換えはしないほうがいいかも。

各パイロット一覧
⬆ガンダム系のパイロットであるアムロを乗せ換えてみた。

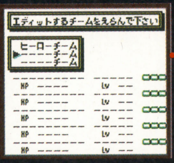




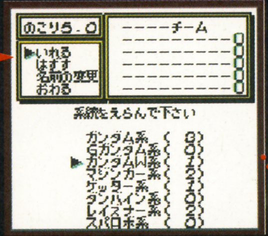
乗せ換え完了
⬅これで新たな組み合わせが完了。実力のほどはバトルで確かめよう。

HOME画面➡ユニット➡チームエディット

リンクバトルへの出場チームを編成するのはここ。参加ロボットは最大5体で、バトルに出場するのは5体までとなっている。ロボットのサイズによって、消費する出場ポイントが異なる点には気を付けよう。

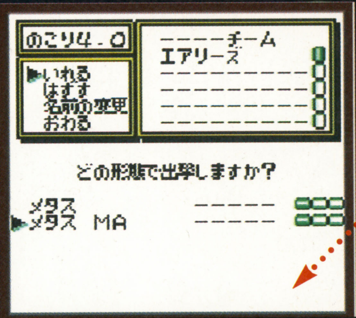


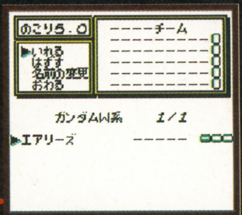
チームを選ぶ
⬆最大で3チームまで編成可能。まずは空いているところに作る。



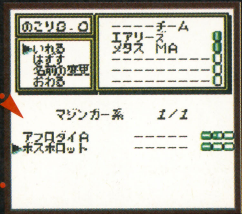
系統を選ぶ
⬅好きなロボットや、集中的に鍛えたいパイロットは最初に選ぼう。

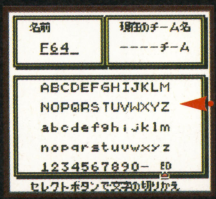
ロボットを選ぶ
⬇ロボットの右側にあるのが出場ポイント。チーム合計で5つまで。





MAは形態も
⬆可変ロボットの場合は形態も選ぶ。使用武器が変わってくるぞ。





名前を付ける
➡オリジナルのチーム名を付けて終了。やる気もさらにアップする。

他系統も混合可
⬆どんなチームを作るか。プレイヤーの想像力が刺激されるところ。

LBセンターにアクセスしよう。そしてバトルが始まる!

参戦の準備が整ったら、「LBセンター」にアクセスしよう。戦いのステージとなるLBセンターでは、大勢のリンクバトラーたちがキミの挑戦を待ち受けている。ここでの各種メニューやシステムの構成をよく理解することが、すなわち勝利への第一歩となるのだ。

LBセンター➡トレードセンター

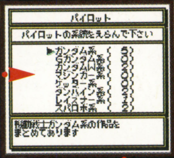
1. データショップ

ショップでは、VPを払ってパイロットやロボットのデータを買うことができる。ただし、ショップはランクごとに分かれていて、自分の所属ランクよりも上位のショップには出入りすることができないぞ。

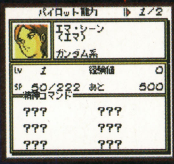
ランクごとにショップが
⬆より上位のショップへ行くことができるようになるのも楽しい。

パイロット

パイロットを選ぶ
⬆ガンダム系なら5人のパイロットがいる。女性が多いのも特徴だ。

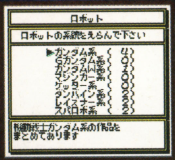


系統を選んで
⬆12人のパイロットが、それぞれの作品ごとに整理されている。

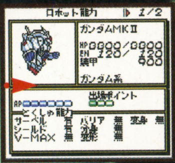


パイロットステータス
⬆エマ中尉は『Zガンダム』のキャラクター。レベル1なので、精神コマンドなど使えるものはまだない。

ロボット



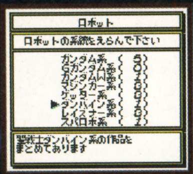
ロボットごとに系統が
⬆ロボットで買える物は、パイロットより少なく全部で10体となっている。



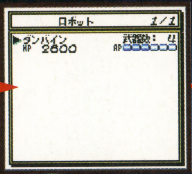
ロボットステータス
⬆作品中でエマ中尉が搭乗していたガンダムMK-II。エゥーゴカラーだ。

2. ウェポンショップ

ロボットへの武器の装備はウェポンショップで行う。武器は、レンジ(=武器が届く距離)が合っていないとその真価を発揮することはできない。威力以外でも、このステータスの確認を忘れないように。



系統ごとに
⬆リンクバトルに出場させるロボットに合った、有効な武器を装備させたい。



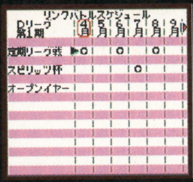
ロボットの
⬆可変型ロボットの場合、形態ごとに装備する武器が異なってくるものもある。

武器を装備
⬆最初から4つの武器を装備済み。武器を増やして、組み合わせを変更できる。

LBセンター➡インフォーメーション

1. スケジュール

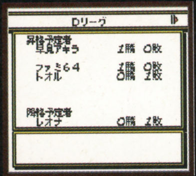
1年分のスケジュールの確認ができる。プレイヤーが最初に属するDランクでは、定期リーグ戦は年6回となっている。そのほかにタイトル戦が年1回、オープンイヤーの大会が年1度行われることがわかる。



1年を通して戦うのだ
⬆1年のあいだに行われる大きな大会に合わせて、計画的にキャラを育てよう。

2. 成績

ここでは、自分の所属するリーグだけではなく、すべてのリーグの参加者全員の成績を閲覧することができる。これを見れば、おのずとライバルが浮かび上がってくるはずだ。マークしてチェックしよう。



Dリーグ
⬆ひとつのリーグは4人のバトラーで構成される。Dリーグはもっとも下。

Cリーグ
⬆成績が悪いバトラーは、強制的に下位リーグへ降格させられることに。

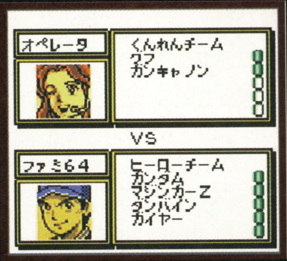
3.レクチャー➡用語解説

LBセンターに勤務する(と思われる)おねえさんが、用語解説をしてくれるばかりか、バトルテストの相手になってくれる。まずはここで練習しよう。ちなみに、おねえさんの名前は不明。ちょっと残念。

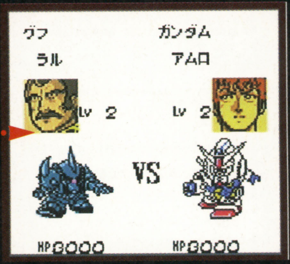
おねえさんが
⬆意味を知りたい言葉が含まれている項目を選ぶ。もちろん全部見てもOK。

教えてくれる
⬆バトルのコマンドなどは、ここでしっかり覚えておいたほうがいいぞ。

4.レクチャー➡バトルテスト



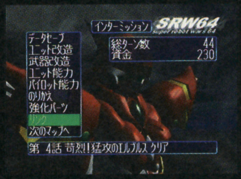
おねえさんと
⬆自分のチームの実力を試すこともできる。一度はやっておこう。



対戦!
⬆おねえさんのチームはロボット2体なので、まず負けることはないはず。

もちろん『スパロボ大戦64』ともリンク!

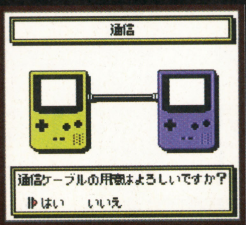
『リンクバトラー』と『スパロボ大戦64』をリンクさせた場合、共通のパイロットに関しては、どちらかレベルの高いほうに統一されるのだ。また、リンクによって隠れキャラクターも出現するらしいぞ!?



⬆いったいどんなキャラクターが登場するのか。ちょっとドキドキ。

3. 通信ケーブル

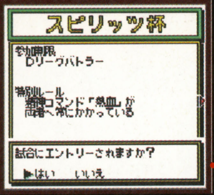
通信ケーブルを使って、友だちの『リンクバトラー』に入っているパイロットやロボットのデータをトレードすることができる。お互いに育てたキャラクターを賭けて対戦、なんていうのもいいかもね。



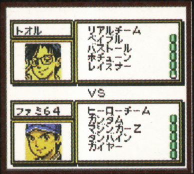
通信ケーブルでトレードだ!
⬅パイロットの育成がうまくいかないときは、友だちに協力してもらおう。

LBセンター➡タイトル戦

タイトル戦が行われるのは1年に1度だけで、トーナメントによる勝ち抜き方式が採用される。いろいろなタイトルがあるが、これに勝てば"タイトル保持者"としてマスターカードにも書き込まれるぞ。

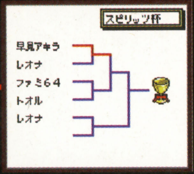


まずは出場登録
⬅タイトル戦が開催されている月にこれを選べば、すぐに登録できる。



タイトル戦に出場
➡狙うは当然、全タイトルの獲得。これは、そのための第一歩なのだ。

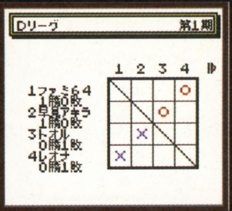
トーナメント
⬅リーグ戦とは異なり、タイトル戦ではひとつの負けも許されないぞ。

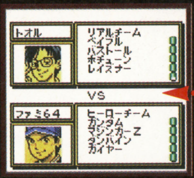


LBセンター➡公式リーグ戦

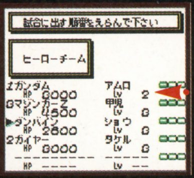
公式リーグ戦は、1年間のスケジュールのうち最初に始まるバトルで、同じリーグに所属する4人で総当たり戦を行う。ここで成績上位となったバトラー1名が、上位リーグへ昇格することになるぞ。

リーグ戦
➡ここで表示されるリーグ戦の表で、対戦成績も確認できる。目指せ、全勝。

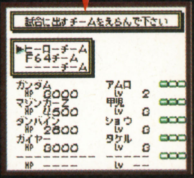




バトル開始!
⬆相手チームのロボットを全滅させれば、バトルは勝利となる。がんばれ!

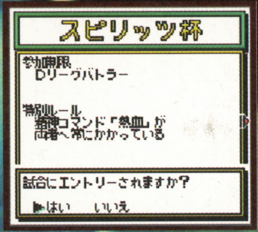


出場順を決定
⬆ロボットの順番も重要。戦略の第一歩はここから始まるといってもいい。



出場チームを決めて
⬆自分が編成したチームから、出場チームを選ぶ。相手に応じて選ぶべし。

リンクバトルを制して覇者となれ



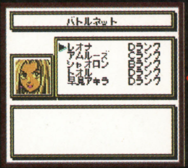
LBセンターで行われるリンクバトルは、フリー対戦、公式リーグ戦、タイトル戦の3つがある。公式リーグ戦やタイトル戦に出場してくる相手はレベルも高く、かなり手強い。いきなり挑戦するのはあまりに無謀だ。フリー対戦で戦いかたを覚えつつ、経験値を貯めてレベルを上げることをオススメする。

LBセンター➡フリー対戦

リーグ戦やタイトル戦で勝利を収めるためには、日々の地道な積み重ねが重要。そのための鍛錬の場となるのが「フリー対戦」だ。また、通信ケーブルを使って友だちと対戦するときにも、この項目を選ぼう。

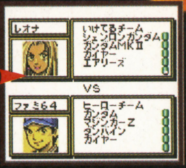
1. バトルネット

バトルネット対戦で戦う相手は、公式リーグ戦やタイトル戦に出場しているメンバーと同じなので、練習にもなる。経験値を稼いでレベル上げをするための、道場のようなものと考えるといいかもしれない。



相手を選ぶ
⬆とにかく最初のうちはレベルの低い相手を選ぼう。それでも手強いぞ。

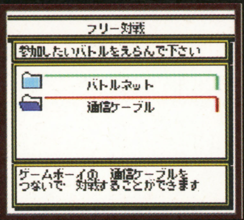
対戦相手が決定
⬆相手はガングロのコギャルになった。言葉がモロにそれっぽいです。



敵の戦力は?
⬆外見と持っているロボットは別物なのだ。くれぐれも油断は禁物。

2. 通信ケーブル

もうひとつのフリー対戦は、友だちと戦うモード。人間が相手となるリンクバトルなら、顔を見ながらの微妙な駆け引きなどが加わって、その楽しさは2倍にも3倍にもなるはず。ぜひ友だちにも勧めよう。



友だちのロボットと対戦
⬅まず友だちに『リンクバトラー』を買わせるところから始めよう。

LBセンター➡HOME

このコマンドで、LBセンターとのネットワークがオフになり、ホーム画面へ戻ることができる。対戦の合間にはホームへ戻り、チームエディットやロボット乗せ換えで戦術を練ろう。セーブもお忘れなく。

そしてバトルが超熱い！対戦モードで盛り上がれ！

バトルで勝つためにはどうすればいいか。ロボットとパイロットの乗せ換えやチーム編成も重要だが、やはりバトルそのものから学ぶところがいちばん大きい。そこで、まずは基本的な戦いのパターンと武器の使いかたについてを覚えよう。ちなみに、友だち同士で対戦するときには、基本的な戦術のほかにもハッタリや引っかけなどの"口先でのテクニック"が重要になってくるぞ。こういうところも『リンクバトラー』のおもしろさ。奥が深く、長く遊べるソフトなのだ。

コマンド入力画面だ

レンジ 相手との距離。3つのレンジで表示される。

パイロット名

ロボット名

HP ロボットのヒットポイント。0になると負け。

EN エネルギー。使用する武器によって消費する。

基本コマンド 各種コマンドのほか、敵のチェックもここで。

装甲 装甲値。この数値が防御力に関係してくる。

ヘルプウィンドウ コマンドをあといくつ入力可能か教える。

入力コマンド コマンド入力数はAPによって異なる。

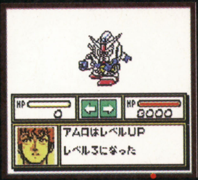
SP 精神ポイント。数値はパイロットにより異なる。

気力 開始時は100。戦闘状況によって増減する。

コマンド ひとつのコマンドを複数回使えるものも。

勝つためのパイロット育成

『リンクバトラー』では、パイロットの育成が最重要項目となる。レベルが上がれば、精神コマンドや特殊能力も習得して、戦いを有利に進めることができる。対戦をこなし、どんどんレベルを上げよう。

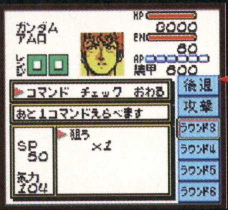


レベルを上げよう

⬅レベルアップのための経験値は、フリー対戦で稼ぐのが最適。戦いまくれ。

精神コマンドを活用せよ

⬅精神コマンドを使えば、戦局も有利に。敵の精神コマンドもチェックしよう。



スペシャルコマンドを使う

➡攻撃を補助するコマンドを使い、確実にダメージを与えるようにすること。

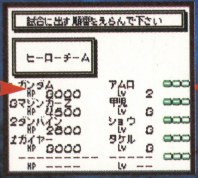
なんといっても楽しいのは『スパロボ大戦64』とのリンク

『スパロボ大戦64』とのリンクで、パイロットを強化することができる。両方を楽しみつつ、有利なレベルアップができてしまうのが嬉しい。『スパロボ大戦64』も必ずゲットだ。

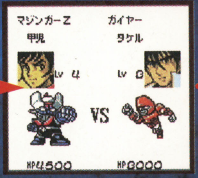
基本的な戦いのパターンだ

『リンクバトラー』では、1ターン中に6つのコマンドスペースがある。しかし、実際に出せるコマンドはロボットのAPによって変化するため、つねに何か行動ができるというわけではないのだ。この点には十分注意しよう。

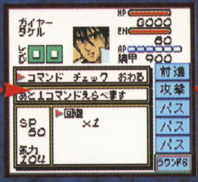
対戦相手が決まったら
⬆なにやら兄は有名なバトラーらしい。高レベルリーグで会うかも。



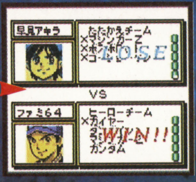
チームと出場順を決める
⬆いきなり強いキャラクターを出すか、最後までとっておくか、悩みどころ。



第1戦！
⬆勝てないような状況になっても、相手に少しでもダメージを与えるように。



コマンドを入れる
⬆敵の作戦は未知。受けるダメージを極力少なくする作戦を心がけよう。

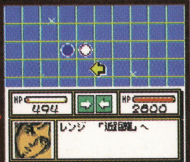


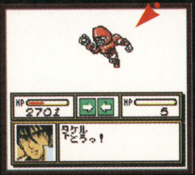
勝利！
⬆もしチームが敗北したとしても、一戦ごとに経験値はもらえるのだ。

距離と武器に注意

敵との距離が重要

➡どの時点で攻撃をくり出すか。最初と最後のコマンドはとくに重要となる。





相手の動きを読め

⬅敵の得意攻撃を見極めることで、どう出てくるかを予測し、対応しよう。

それぞれの武器には効果のあるレンジ、つまり「武器が届く距離」が設定されている。そのレンジ以外では、ダメージ量がごくわずかだったり、0になったりする。自分から動き、有効なレンジになるよう調節することも大事だが、重要なのは相手の得意攻撃を知ること。「チェック」コマンドで敵の戦力を確認し、危険な間合いに入ってしまわないように注意しながら戦えば、撃墜される確率も減るはずだ。

レンジ

■■	中距離	ひとマス分空けないと使用できない。ビーム系の武器などはこのレンジとなる。
⬅➡	長距離	レーザー系の武器は長距離レンジとなり、ふたマスの空きが必要。
➡⬅	近距離	近距離兵器や格闘などのレンジは0。この距離をいかに制するかがカギだ。

コマンド

パス	コマンド入力をしない。全部パスしてしまうことも可能だ。	アタック	装備した武器での攻撃や格闘などを行う。間合いを考えて。
ガード	防御のほかに、回避、分身などが使えるパイロットもいる。	スペシャル	おもに攻撃を補助するコマンド。うまく使っていきたい。
レンジ	前進、後退など敵との間合いを変えたい場合に選ぶコマンド。	スピリット	パイロット固有の精神コマンドを使う。回数制限あり。

トレードセンターで手に入るパイロットとロボットのデータを大公開!!

このページでは、ランクCまでのVPショップで入手できる、パイロットとロボットのデータを掲載した。ちなみに、このランク以上のVPショップでは、さらに強力なロボットやパイロットたちが、キミが訪れるときを待っているぞ!!

パイロットデータ

VPショップ……そのパイロットのデータが入手できるショップのレベルを表示（最初からいるパイロットについては「－」と表記）

名前(フルネーム)……画面に表示される名前とフルネーム。同じレベルのVPショップ内で、五十音順に並んでいる

覚えるコマンド……パイロットが覚えるコマンド類。レベルアップに伴って覚えていくものもある。なお、前進・後退は除いた

精神ポイント……初期の精神ポイント値

ロボットデータ

VPショップ……そのロボットのデータが入手できるショップのレベルを表示。なお、最初からいるロボットについては「－」と表記してある。また、変形・変身するものについては、ショップでの名称と形態を優先させ、変形・変身後のものはカッコ付きで表記してある

名称……ロボットの名称。同じレベルのVPショップ内で、五十音順に並んでいる

HP……ロボットの初期のHP値

EN……ロボットの初期のEN値

装甲値……ロボットの初期の装甲値

消費出場ポイント……チーム編成の際に、どれだけの出場ポイントが必要かを数値化したもの

AP……リンクバトル時のAP

剣、シールド……ロボットが剣やシールドを持っている場合は○で表記した

分身、バリア……特殊な回避・防御手段である分身やバリアを使えるロボットは○で表記した

装備武器……そのロボットが装備できる武器

備考……変形・変身が可能なものについては、その旨を表記してある

VPショップ	名前（フルネーム）	覚えるコマンド	精神ポイント
－	**アムロ**（アムロ・レイ）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、シールド、切り払い	60
－	**エイジ**（エイジ・アスカ）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う	60
－	**甲児**（兜甲児）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、切り払い、底力	70
－	**さやか**（弓さやか）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、狙う	60
－	**ショウ**（ショウ・ザマ）	攻撃、格闘、射撃、回避、突撃、離脱、狙う、切り払い、妖精	60
－	**タケル**（明神タケル）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、切り払い	70
－	**デビッド**（デビッド・ラザフォード）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う	55
－	**ノイン**（ルクレツィア・ノイン）	攻撃、格闘、射撃、回避、突撃、離脱、狙う、切り払い	50
－	**ハヤト**（神隼人）	攻撃、格闘、射撃、回避、突撃、離脱、狙う、切り払い	40
－	**ビーチャ**（ビーチャ・オーレグ）	攻撃、格闘、射撃、回避、離脱、狙う、シールド、切り払い	50
－	**ファ**（ファ・ユイリィ）	攻撃、格闘、射撃、回避、離脱、シールド	60
－	**ボス**（ボス）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、底力	55
－	**ムサシ**（巴武蔵）	攻撃、格闘、防御、回避、突撃、離脱、狙う、切り払い、底力	50
－	**モンド**（モンド・アガケ）	攻撃、射撃、防御、回避、離脱、シールド、切り払い	50
－	**リョウ**（流竜馬）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、切り払い、底力	50
D	**アイナ**（アイナ・サハリン）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、シールド、切り払い	55
D	**アラン**（アラン・イゴール）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、切り払い、底力	50
D	**イーノ**（イーノ・アッバーブ）	攻撃、防御、回避、離脱、シールド、切り払い	55
D	**五飛**（張五飛）	攻撃、格闘、射撃、防御、突撃、狙う、シールド、切り払い	55
D	**エマ**（エマ・シーン）	攻撃、格闘、射撃、回避、突撃、離脱、狙う、シールド、切り払い	55
D	**エル**（エル・ビアンノ）	攻撃、格闘、射撃、回避、離脱、狙う、シールド、切り払い	50
D	**ガラリア**（ガラリア・ニャムヒー）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、切り払い、妖精	55
D	**シモーヌ**（シモーヌ・ルフラン）	攻撃、格闘、射撃、回避、突撃、離脱、狙う	55
D	**シロー**（シロー・アマダ）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、シールド、切り払い	60
D	**真吾**（北条真吾）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、離脱、狙う、切り払い	50
D	**ドモン**（ドモン・カッシュ）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、切り払い	65
D	**ヒルデ**（ヒルデ・シュバイカー）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う	50
D	**マーベル**（マーベル・フローズン）	攻撃、格闘、射撃、回避、突撃、離脱、狙う、切り払い、妖精	55
D	**レイン**（レイン・ミカムラ）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、シールド	60
C	**アポリー**（アポリー）	攻撃、格闘、射撃、回避、突撃、離脱、狙う、シールド、切り払い	50
C	**カトル**（カトル・ラバーバ・ウィナー）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、シールド、切り払い	55
C	**カミーユ**（カミーユ・ビダン）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、シールド、切り払い	60
C	**クワトロ**（クワトロ・バジーナ）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、シールド、切り払い	60
C	**ケーラ**（ケーラ・スゥ）	攻撃、格闘、射撃、回避、突撃、離脱、狙う、シールド、切り払い	50
C	**忍**（藤原忍）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、切り払い、底力	40
C	**デュオ**（デュオ・マックスウェル）	攻撃、格闘、射撃、回避、離脱、狙う、シールド、切り払い	55
C	**トロア**（トロア・バートン）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、シールド、切り払い	55
C	**ヒイロ**（ヒイロ・ユイ）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、離脱、狙う、シールド、切り払い	60
C	**豹馬**（葵豹馬）	攻撃、格闘、射撃、防御、回避、突撃、狙う、切り払い、底力	45
C	**ミリアルド**（ミリアルド・ピースクラフト）	攻撃、格闘、射撃、回避、突撃、離脱、狙う、シールド、切り払い	55
C	**ロゼ**（ロゼ）	攻撃、格闘、射撃、回避、離脱、狙う	70
C	**ロベルト**（ロベルト）	攻撃、格闘、射撃、回避、突撃、離脱、狙う、シールド、切り払い	50

VPショップ	名称	HP	EN	装甲値	消費出場ポイント	AP	剣	シールド	分身	バリア	装備武器	備考
－	**アフロダイA**	3500	100	1100	1.5	2	－	－	－	－	格闘、ミサイル	
－	**エアリーズ**	3300	120	700	1	3	－	－	－	－	ミサイル、チェーンライフル	
－	**ガイヤー**	3000	80	900	1	3	－	－	－	－	格闘、エネルギー衝撃波	
－	**ガンキャノン**	3200	90	850	1	3	－	－	－	－	バルカン、240ミリキャノン、ビームライフル	
－	**ガンダム**	3000	80	800	1	3	○	○	－	－	ビームライフル、ビームサーベル、ハイパーバズーカ、ハイパーハンマー	
－	**ガンタンク**	3100	80	800	1	2	－	－	－	－	ボップミサイル、120ミリキャノン	
－	**ゲッター1**	4000	100	900	1.5	2	－	－	－	－	ゲッターレザー、トマホークブーメラン、ゲッタートマホーク、ゲッタービーム	ゲッター2、3に変形
－	**ゲッター2**	4000	100	900	1.5	3	－	－	○	－	ゲッターアーム、ドリルストーム、ゲッタードリル、ドリルパンチ	ゲッター1、3に変形
－	**ゲッター3**	4000	100	1100	1.5	2	－	－	－	－	格闘、ゲッターミサイル、大雪山おろし	ゲッター1、2に変形
－	**ダンバイン**	2800	80	700	1	3	○	－	○	○	オーラショット、オーラソード、オーラ斬り、ハイパーオーラ斬り	
－	**ドール**	2800	80	800	1	3	－	－	－	－	ナックルショット、2連装レーザードライフル	ドール(飛行形態)に変形
－	**ドール（飛行形態）**	2800	80	800	1	4	－	－	－	－	ナックルショット、2連装レーザードライフル	ドールに変形
－	**ボスボロット**	3500	80	800	1	2	－	－	－	－	ボロットパンチ、スペシャルボロットパンチ、DXボロットパンチ	
－	**マジンガーZ**	4500	120	1250	2	2	－	－	－	－	冷凍ビーム、光子力ビーム、ミサイル、ロケットパンチ、ルストハリケーン、ブレストファイヤー	
－	**メタス**	3000	100	950	1	3	○	－	－	－	アームビームガン、ビームサーベル	メタス(MA)に変形
－	**メタス(MA)**	3000	100	900	3	4	－	－	－	－	アームビームガン	メタスに変形
－	**レイズナー**	3200	95	1000	1.5	3	－	－	○	－	ナックルショット、速射式レーザードライフル、カーフミサイル、V-MAX体当たり	
D	**Ez8**	3200	80	850	1	3	○	○	－	－	ミサイルランチャー、ビームサーベル、180ミリキャノン、バズーカ	
D	**アプサラス**	4000	120	1200	1.5	2	－	－	－	－	メガ粒子砲	
D	**ガンダムMK II**	3300	120	900	1	3	○	○	－	－	ビームサーベル、ビームライフル、拡散バズーカ、ハイパーバズーカ	
D	**ゴーショーグン**	5500	280	1200	1.5	3	○	－	－	－	コスモビーム、レッドインパルサー、ホルスタービーム、ゴーサーベル、ゴースティック、スペースバズーカ、ゴーフラッシャー	
D	**ジェガン**	3400	140	900	1	3	○	○	－	－	バルカン、ビームサーベル、ハンドグレネード、ビームライフル	
D	**シェンロンガンダム**	2800	190	1700	1.5	3	○	○	－	－	バルカン、ドラゴンファング、ドラゴンファイヤー、ビームグレイブ	
D	**バストール**	2900	80	700	1	3	○	－	○	○	オーラソード、オーラ斬り、ハイパーオーラ斬り	
D	**バルディ**	2850	85	850	1	3	－	－	－	－	ナックルショット、連射式レーザードライフル、高熱度エネルギーライフル、ショルダーカノン	
D	**ブラックウイング**	3300	110	900	1	4	－	－	－	－	50ミリ機銃、5連ミサイル、ビーム砲	ブラックウイングHに変形
(D)	**ブラックウイングH**	3300	110	900	1	3	－	－	－	－	50ミリ機銃、5連ミサイル、格闘、ビーム砲	ブラックウイングに変形
D	**ベイブル**	2900	90	900	1	3	－	－	－	－	ナックルショット、連射式レーザードライフル	
D	**ボチューン**	3000	90	800	1	3	○	－	○	○	オーラソード、オーラ斬り、ハイパーオーラ斬り	
C	**GP02A**	3800	120	1300	1.5	3	○	○	－	－	バルカン、ビームサーベル、ビームライフル、アトミックバズーカ	
C	**Zガンダム**	3800	160	1100	1	3	○	○	－	－	ロングビームサーベル、グレネードランチャー、ビームライフル、ハイパーメガランチャー	ウェイブライダーに変形
C	**ウイングガンダム**	3800	180	1600	1.5	3	○	○	－	－	ビームサーベル、バスターライフル、ウイングバルカン、バスターライフル	ウイングガンダム(MA)に変形
(C)	**ウイングガンダム(MA)**	3800	180	1500	1.5	4	－	－	－	－	ウイングバルカン、マシンキャノン	ウイングガンダムに変形
(C)	**ウェイブライダー**	3800	160	1000	1	4	－	－	－	－	ビームガン、ビームライフル、ハイパーメガランチャー	Zガンダムに変形
C	**ガンダムサンドロック**	3800	180	1600	1.5	3	○	○	－	－	ミサイル、ヒートショーテル、シールドフラッシュ、クロスクラッシャー	
C	**ガンダムデスサイズ**	3800	180	1600	1.5	3	○	○	○	○	バルカン、マシンキャノン、ビームサイズ、バスターシールド	
C	**ガンダムヘビーアームズ**	3900	200	1600	1.5	3	○	○	－	－	マイクロミサイル、マシンキャノン、アーミーナイフ、ビームガトリングガン	
C	**コンバトラーV**	6800	180	1500	2	3	－	－	－	－	ロックファイター、超電磁ヨーヨー、Vレーザー、ツインランサー、ビッグブラスト、超電磁スパーク、超電磁スピン	
C	**シャイニングガンダム**	5500	180	1300	1	2	○	－	－	－	バルカン、シャイニングショット、シャイニングストライク、シャイニングフィンガー	シャイニングガンダムSに変身
(C)	**シャイニングガンダムS**	5500	180	1300	1	3	○	－	－	－	シャイニングショット、シャイニングストライク、シャイニングフィンガー、Sフィンガーソード	
C	**ゼーロン**	6000	200	1500	1.5	3	－	－	－	－	ビーム、触手、ハイパービーム	
C	**ダイアナンA**	3900	120	1300	1.5	2	－	－	－	－	格闘、ダイアナンミサイル、スカーレットビーム	
C	**ダンクーガ**	6700	200	1300	2	3	○	－	－	－	パルスレーザー、ビームランチャー、連装キャノン砲、断空剣、断空光牙剣、断空砲、ダイガン	
C	**トールギス**	4000	200	1700	1.5	3	○	○	－	－	ビームサーベル、ドーバーガン	
C	**百式**	3300	120	1200	1	3	○	－	－	－	ビームサーベル、ビームライフル、クレイバズーカ、メガバズーカランチャー	
C	**ライジングガンダム**	5000	180	1300	1	3	○	○	－	－	マシンキャノン、ビームマシンガン、ヒートナギナタ、ライジングアロー	
C	**リ・ガズィ**	3500	140	1100	1	3	－	－	－	－	バルカン、グレネイドランチャー、ビームサーベル、ビームライフル	リ・ガズィ(MA)に変形
C	**リ・ガズィ(MA)**	3500	140	1000	3	3	○	○	－	－	ミサイルランチャー、ビームキャノン、メガビームキャノン	

©1999 エニックス
エニックス
1999年9月23日発売
価格 4,900円(税別)

GBドラゴンクエスト

ドラゴンクエ

第一の探究(クエスト)

ドラゴンクエストが作り上げた RPGの定番となる要素について考えてみる

そもそもRPGって何なの?

RPGとは、ロールプレイングゲームのこと。そんなことはいまや常識だが、それを常識にしたのが『ドラゴンクエスト』だ。だが、そのためにRPGとは、コンピューターゲームのジャンルのひとつで、プレイヤーが主人公となって、経験値を上げていくことで成長し、設定された物語(冒険ものであることが多いが)を進めていくものだ、と思っている人も多いことだろう。

だが、その本来の意味は“何かの役になりきるゲーム”ということである。だから、いまでも新入社員の研修の場などでは「お得意さまとの対応をロールプレイングゲームでやってみましょう」などといって、新人と講師役の先輩社員とが、それぞれその状況に応じた役を演じることで学習していく、という方法がとられていたりするのだ。

この言葉がゲームの世界でポピュラーになったのはテーブルトークゲームである。これはゲームマスターと呼ばれる人物を中心に数人の参加者が、ルールにのっとってそれぞれの役割を演じるゲームだ。この遊びは1970年代アメリカでブームとなり、ピークの頃には熱中するあまり、真実の冒険を求めて家出する少年が続出したことさえあったという。いまでもアメリカではただRPGといえば、テーブルトークRPGのことを意味し、ドラクエのようなテレビゲームのRPGはコンピューターRPGと呼び、しっかりと区別されている。

そのコンピューターRPGは戦闘やキャラクターメイキングが簡単にでき、何よりも人数を集めなくても、ひとりで自宅でできるという気軽さから、一気に一般層へと広がっていく。そして、そうした流れのなかで『ウィザードリィ』や『ウルティマ』といった名作RPGが生まれ、ドラクエのお手本となったのである。

ドラゴンクエストが描いた テレビゲームRPGの系譜

その『ドラゴンクエスト』が登場したのが、13年前の1986年5月である。ここからRPGブームが始まるのだが、じつは任天堂のアクションRPGの名作『ゼルダの伝説』はその3ヵ月前の2月に発売されている。しかし、アクションゲーム全盛の当時に、アクションRPGとして登場したことと、はっきりと経験値という概念を打ち出していなかったために(プレイを重ねていくと、ハートの器という体力が増えていったり、パワーアップしたりという、成長の要素はしっかりと入ってはいたのだが……)、大ヒットはしたものの、ユーザーには、それがRPGであるという意識を植えつけることができずに、ドラクエのほうがRPGの代名詞となってしまい、ここからファミコンソフトの主流が一気にRPGへと傾いていった。それが顕著に表れるのが、第一次RPGブームといわれる1987年である。

この年は1月に『ドラゴンクエストⅡ～悪霊の神々～』が発売されたのを皮切りに、同月にゼルダの続編『リンクの冒険』(ただしこちらはさらにアクション性のほうが強まった感があるが……)。6月には『ヘラクレスの栄光』、9月『女神転生』、10月は『桃太郎伝説』、12月には『ファイナルファンタジー』と、いまも続く人気RPGシリーズの第一弾が発売されている。さらに、本家RPGである古典中の古典『ウルティマ』と『ウィザードリィ』も、それぞれ10月と12月にFCソフトとして登場した年でもある。

翌1988年は、2月に『ドラゴンクエストⅢ～そして伝説へ……～』が発売され、12月に『ファイナルファンタジーⅡ』が発売され、このあたりから、日本の家庭用テレビゲームのRPGは、“ドラクエ派”と“FF派”というふたつの大きな流れをユーザーの中に生み出していくことになる。そしてこの後、エニックスとスクウェア、それに任天堂の3社が互いに感化しあって、RPGの大きな流れを作っていくようすは非常に興味深いものがある。

まず本家本元のRPGとしてドラクエのほうは、1990年2月に『ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち～』がFCソフト最後のドラクエソフトとして登場し、スーパーファミコンソフトの『ドラゴンクエストⅤ～天空の花嫁～』が1992年9月に、『ドラゴンクエストⅥ～幻の大地～』が1995年12月に発売されている。そしてつぎのⅦはいよいよプレイステーションでの登場となるわけだが、その間にもスーパーファミコンの『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』が1993年12月に、同じSFCソフトの『Ⅲ』も1996年12月に発売されている。

ドラクエ系統のRPGには、もうひとつ1998年の9月に発売されたGBソフト『ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～』がある。ちなみに、このソフトに多大な影響を与えたのが、任天堂の『ポケットモンスター』である。

FFのほうは『Ⅳ』からがSFCソフトとなり、これが1991年7月の登場。以後、1992年12月発売の『Ⅴ』、1994年4月発売の『Ⅵ』までがSFCソフトとして登場し、『Ⅶ』(1997年1月)と『Ⅷ』(1999年2月)がPSソフトになっている。この間のリメイク版の発売もスクウェアのほうが活発で、すでにPSでも『Ⅴ』や『Ⅵ』を遊ぶことができるようになっている。

さらにスクウェアのほうで枝分かれ的な動きが活発になる。まず忘れてはいけないのが、FFとはべつの系統となるが、1989年12月に発売された『魔界塔士Sa・Ga』。ゲームボーイ最初のRPGである。このサガシリーズも人気を呼び、『Sa・Ga』と表記された3までがGBで登場。これがSFCソフトでは『ロマンシング・サ・ガ』となって2本、PSソフトになると『サガ・フロンティア』として現在まで2本が出ている。また、この7月に発売された『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』も、最初はFFの外伝として『聖剣伝説～ファイナルファンタジー外伝～』のタイトルで1991年6月に出たGBソフトのシリーズ第4弾なのである。また、この間ゲームの人気ジャンルとして、RPGに加えシミュレーションも台頭し、その両方の要素を持ったシミュレーションRPGが多くのユーザーの支持を集めた。この分野の確立に大きく貢献したのは、なんといっても任天堂の『ファイアーエムブレム』シリーズだろう。1990年4月にFCソフトで発売された同シリーズは、この9月に最新作がSFC書き換えソフトとして登場したばかりである。その流れを受けて、FFシリーズもシミュレーションRPGとしてPSソフトの『ファイナルファンタジータクティクス』を1997年6月に登場させている。FF系RPGの流れはこれだけでは終わらない。同シリーズの人気キャラクターであるチョコボを主人公に『チョコボの不思議なダンジョン』という新たなRPGシリーズも1997年12月に登場し、1998年の12月には早くも第2弾が発売されている。

©エニックス

ドラゴンクエスト
打倒竜王を目的に、ロトの血を引く勇者が冒険の旅に出る。

©任天堂

ゼルダの伝説
迷宮をクリアーしていくたびに主人公が成長していくアクションRPG。

©1987,1988,1994 スクウェア

ファイナルファンタジー
クリスタルの力によって導かれた、4人の勇者の冒険物語。

大予言●ドラクエGBが発売されると、こんなことが起きる!

大予言① GBカラー、またも品薄に!

GBカラーが発売された昨年、ほぼ同時に発売されたカラー対応のソフトが同じドラクエシリーズの『ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド』。このとき、みんながこのソフトをプレイしたくて、GBカラーと合わせて買い求めたために、各ゲーム関連の店舗では軒並み、GBカラー本体も納品が間に合わず、品薄状態がしばらく続いた。きっと今回のGB版ドラクエの『Ⅰ・Ⅱ』が発売されると、同じようなことが起こるかも……。

I・II発売直前

スト大探究!（クエスト）

『ドラゴンクエスト』の“クエスト”とは騎士が行う冒険の旅だとか、遠征という意味だが、そのほかにも探索とか、探究、追求という意味もある。ならば、GB版『ドラゴンクエストI・II』発売直前のいま、ドラクエを“クエスト”しちゃおう、というわけで、ドラゴンクエストの大探究なのだ!

この『不思議なダンジョン』シリーズの先鞭をつけたのは、1993年9月にSFCソフトとして発売された『トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～』である。ドラクエシリーズのI～Vまでのプログラムを担当したチュンソフトからリリースされた同ソフトは、『IV』に登場したトルネコを主人公にしたダンジョン自動生成系のまったく新しいRPGとして人気シリーズとなっていく。以後、チュンソフトのこの『不思議のダンジョン』シリーズは、『風来のシレン』というまったく新しいキャラクターに引き継がれて、GB版も登場したあと、久々にトルネコが主人公となった『ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～』がPSソフトで、この15日に発売されたばかりだ。

ゼルダというアクションRPGの人気シリーズを持つ任天堂は、1989年7月にはFCソフト『MOTHER』をリリースし、1994年8月にその第2弾をSFCソフトで発売、そして第3弾はN64ソフトで発売される予定だ。ほかにも1996年3月には同社の人気キャラクターのマリオをRPGに投入したSFCソフト『スーパーマリオRPG』を出し、スクウェアとの共同開発ということもあって、大きな話題となった。このように、RPGの分野においてもいろいろな動きを見せてきた任天堂だが、その中でも最大級のヒットとなったのが、1996年2月に発売したGBソフト『ポケットモンスター』だ。その人気についてはいまさら多くを語る必要はないだろうが、このソフトがゲームボーイというハードの可能性を大きく広げたといっても、過言ではないだろう。ゲームボーイのさらなる小型化(ゲームボーイポケット)も、カラー化もこのソフトのヒットがなければ、ありえなかったのではないかとさえ思えてくる。

スクウェアの『Sa・Ga』シリーズが口火を切ったGBのRPG。その可能性を一気に広げた『ポケモン』。さらにはGBカラーの発売と同時に登場したドラクエの兄弟ソフト『テリーのワンダーランド』のヒットという波に乗って、いよいよドラクエの本流である『ドラゴンクエストI・II』がゲームボーイに登場する日はもう目前に来ているのだ!

剣と魔法の世界に人気があるのはなぜ?

ドラクエのヒット以降、RPGの定番といえば、ファンタジーとなってしまった感が強い。それも剣と魔法の世界が中心だ。そして、いまや、マンガや小説の世界でも、ファンタジーものはかなりポピュラーになってしまった。ドラクエはファンタジー人気の火つけ役と言ってもいいだろう。しかし、なぜこれほどまでにファンタジーは人気を集めたのだろうか?　そして、ドラクエに代表されるような“剣と魔法の世界”＝“ファンタジー”ととらえてしまうことは正しいのだろうか?

そのためには、まずその原点から考えてみる必要がある。ファンタジーの起源と言われているのが1920年代にアメリカで登場した“ヒロイックファンタジー”と呼ばれるジャンルだ。なかでも大ヒットしたのが、主人公コナンが鍛え上げられた肉体と剣を武器にさまざまなピンチを切り抜けていく『コナンシリーズ』で、その人気は第二次世界大戦で一度鎮静化したものの、1960年代になって再び脚光を浴び始めることとなる。それを受けてまた新しいタイプの“ヒロイックファンタジー”が続々登場し、『エルリックサーガ』といった作品などによって、“ファンタジー”＝“剣と魔法の世界”という認識が定着したようだ。そうした動きのなかで、ついに1966年、ファンタジーの最高峰とも言われるトールキンの『指輪物語』が登場する。これによって、まずはヒーローありきだったファンタジーから、物語性を重視する“エピックファンタジー”主流となった。そして日本でも西洋ファンタジーを一躍有名にしたのが、やはりこの作品だったのだ。すなわち、ドラクエ登場以前から、ファンタジーといえば、中世西洋風の舞台にした剣と魔法の世界という概念はあったといえる。

そして、それがRPGの世界で人気を集めている理由だが、本来高い物語性を重視してアメリカで人気を集めた“エピックファンタジー”を土台としていることもさることながら、そのなかで剣という運動能力タイプから、魔法という知力タイプまで、さまざまなヒーローを演じることができることも大きな魅力といえるだろう。

ドラゴンクエストの象徴、ドラゴン

ドラゴンクエスト。直訳すれば、竜討伐の冒険である。すなわちそれだけ、この“ドラゴン”という言葉はドラクエのなかでは重要なキーワードであり、実際モンスターとしても、相当に手強い部類として登場する。が、しかし、一口にドラゴン、竜、といっても西洋と東洋ですら、その姿は違う。本来は剣と魔法の世界を舞台にしているだけに、西洋風のドラゴンが正しいのだろうが、ドラクエシリーズのドラゴンには“スカイドラゴン”のように、東洋系の竜の形をしたものもいる。そうかと思えば、“グレイトドラゴン”のように、恐竜に近いものまでいる。では、そもそもドラゴンという概念はどこから誕生したのだろうか?

その概念から西洋と東洋ではまったく違う。キリスト教をその思想のバックボーンとする西洋では、ドラゴンとは神の敵、すなわち悪という概念でとらわれている。そして、その考え方のルーツはヘビから来ているという。人間の数が増加し、多くの土地が必要となって、森を切り開くときに障害となった巨大なヘビへの恐怖が、西洋のドラゴンの原型ではないか、と言われている。

一方、東洋のドラゴンは、逆に神に近い存在である。しかも神々のなかでも主神級の、天地創造に関わる重要な神として名を連ねている竜もいるほどだ。とくに黄河、揚子江という二大大河を抱える中国では、その洪水による被害に幾度となく悩まされた結果、河そのものを、到底人の力の及ぶところではない神格化した存在として、竜に見立て、敬ってきたという経緯がある。ただし、東洋においても竜の概念が広まるに連れ、権威を失墜させたなれの果てともいえるモンスターのような竜も増え始め、それらは西洋のドラゴンのイメージに近いといえる。その意味では、ドラゴン＝竜の訳はまさにピッタリといえるだろう。

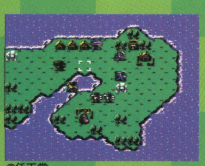
基本のモンスター、スライム

ドラゴンがドラクエの象徴なら、スライムはドラクエの基本といっていいモンスターだ。だが、ドラゴンと違って、このスライムという言葉に関しては、ドラクエが登場するまでは、耳になじみのない人が多かったはずだ。まあ、一部の年代層の人は、玩具の名前で覚えているかもしれないが……。それもそのはずで、神話の時代から始まるドラゴンとは違って、スライムというモンスターの歴史は新しい。この名前を初めて世に出したと言われるのが、その名のとおり『スライム』という1953年の作品で、書いたのはアメリカの作家ジョセフ・ペイン・ブレナン。この中では太古より深海に棲み、あらゆる生命体を同化吸収する半流動状の不定形のモンスターとして描かれている。ただし、こうしたゲル状モンスターは、最初に書いた人間は特定できないものの、1930年代のホラー小説を中心に、広く登場していた。そして、それらにはいくつかの共通点がある。まずたいていの場合、知能が低く、猛烈な食欲の持ち主であること。また、ほとんどの武器攻撃は通用せず、炎や光などでかろうじて撃退できるだけであること(冷気が弱点のものもある)。さらには、生命力が強く、確実に殺すことがとても難しいこと、などである。つまり、モンスターとしては、かなり強力な部類といってもいい実力の持ち主なのだ。

やがてハリウッドでこうしたモンスターの恐怖を描いた『絶対の危機　The Blob 1958』が作られると、こうしたタイプのモンスターは一躍有名になり、そのイメージは一気に広まった。そこからホラーだけでなく、RPGなどにもモンスターとして広く採用されるようになって定着していくが、やはりかなり強力なモンスターであり、古典RPGの『ウィザードリィ』でも、少なくともザコ敵扱いはしていないのである。

のちにゴールデンスライムなどの強者も登場するとはいえ、スライムといえば弱いモンスターというイメージを定着させたのはドラクエなのだ。ただし、かわいいキャラクターとして一躍人気者になれただけに、スライムとしてはそのほうが幸せだったといえるのかもしれないが……。

参考文献／「幻想世界の住人たちII」新紀元社・「幻獣ドラゴン」新紀元社



ファイアーエムブレム
国を追われたマルス王子が祖国解放のために立ち上がる。

©任天堂

風来のシレン
風来人シレンが、こばみ谷を抜け、テーブルマウンテンの頂上を目指す。

©1995 CHUN SOFT

ドラゴンクエストモンスターズ
テリーのワンダーランド
“お見合い”や“配合”を繰り返し、目指すは最強のモンスターマスター。

©アーマープロジェクト／バードスタジオ／エニックス 1998

大予言●ドラクエGBが発売されると、こんなことが起きる!

大予言 2 GB版ドラクエが女の子にモテるツールに

「ドラクエに詳しいと、発売されるたびに、いろんな人から質問されるんだよね」というのは、とあるプロのゲームライターの言葉。そう、ドラクエに詳しい人はその発売時期になると、相談を受けることが多くなるようなのだ。ならば、ゲーム好きな女の子の増えているいま、豊富なドラクエの知識が、女の子にモテる強力なツールになりうるハズだ!　さあ、いまからでも遅くない。SFCの『ドラゴンクエストI・II』をプレイし、しっかりと頭にたたき込んで、自分が“ドラクエ通”であることを周囲の人間に知らしめよう!

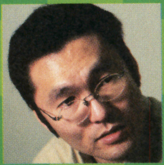
第二の探究(クエスト)

ドラゴンクエストはなぜ、そこまで人を引きつけるのか？

精神科医
香山リカさん

1960年北海道生まれ。新聞・雑誌などで社会批評、文化批評、書評を手がけ、現代人の"心の病"について洞察を続けている。

『ドラゴンクエスト』がなかったら、私の人生はもういまとは全然違ったものになっていただろう。いまごろはたぶん、すさんでパチンコに明け暮れる日々を送っていたかもしれない。『ドラクエⅠ・Ⅱ』が出たのは、ちょうど私が研修医生活を送っていた時期に重なっている。研修医ライフというのは、あまりにツラく厳しい。先輩医師にビシバシしごかれ、宿直の連続でほとんど家にも帰れず、おまけに給料はスズメの涙。「えーい、もうやめてやるぅ」と何度も思った私の唯一の慰めは、夜中に聞く「パーパパ、パパパ…♪」のファンファーレ。これがあれば日中、先輩に「あーん？　キミは医者に向いてないんじゃないの」なんて意地悪言われても、心の中で「この私をなんと心得る！　我こそは勇者なのだッ」と叫んで耐えることもできたのだ。もーその頃は当直用のカバンにいつもファミコンとドライバーを入れて行く先々の病院でテレビを裏返してアンテナ端子に銅線をマキマキ。私が当直したあとには机の上に「ぬりははみ…」みたいな"ふっかつの呪文"のメモが散乱していて、さぞブキミだったことだろう。あれから何年たって研修医生活の記憶はだんだん薄れがちなんだけど『ドラクエ』の思い出はいまでも鮮明。ってことは、日中の新米医者のほうじゃなくて夜中の"ゆうしゃ"のほうが、当時の本当の私だったってことかな。それはそれでなかなか愉快である。GB版が出たらまたやるだろうね、そして泣くだろう。もう分かってるんだけどやらずにはいられない。自分の中にもキライなところはいっぱいあるけど（早食いのところとか）、『ドラクエ』の好きな私のことは好き。なーんちゃって。



作家
我孫子武丸さん

1962年兵庫県生まれ。チュンソフトのサウンドノベル『かまいたちの夜』の原作も手がけているミステリー作家。先月『屍蝋の街』が双葉社より出たばかり。

『ドラゴンクエスト』は『Ⅵ』以外は全部やってます。ドラクエ派とFF派でいえば、ドラクエ派のほうですから……。シリーズの中では『Ⅱ』が一番気に入っています。なんといっても、あのハードさがいい。もうラストのダンジョンなんて、いかにも最後の難関ですよ、という感じで難しくなっていくでしょう。あれがいいんですよ。SFC版は、そのあたりのバランスがぬるくなっているというので、『Ⅱ』の途中でやめてしまったんですが、何か途中でFC版にはなかったイベントがあるようなので、今度ゲームボーイ版はやってみようかな、と思っています。ゲームボーイでは最近『ドラクエモンスターズ』をプレイしましたが、それで改めて感じたのは、短いセリフの使い方のうまさですね。「王様、それいいすぎ」のくり返しのギャグとか、ドラクエ本編でもあった「ただのしかばねだ」とか、短く的確に言い表しているんだけど、ちょっとしたおかしさも含んでいるというフレーズ。自分でもゲームの文章を書くようになったいま、本当に見事だと思います。

漫画家
現代洋子さん

1964年三重県生まれ。『週刊ビッグコミックスピリッツ』にて『おごってジャンケン隊』を連載中。単行本も3巻まで発売中。

私がファミコンを買ったのが、ちょうど『ドラゴンクエストⅢ』が登場したときだったので、最初に遊んだソフトととして印象に残ってます。それまではゲームにほとんど興味がなかったんですが、そこからRPGにハマっちゃって、『桃太郎伝説』とか、あと同じさくまあきらさんの『忍者らホイ！』とか、RPGばかりプレイしていたように思います。ドラクエもその後『Ⅳ』、『Ⅴ』とはやっていますが『Ⅰ』と『Ⅱ』と『Ⅵ』はやっていないんです。それがちょっと心残りで、今度『Ⅶ』が出ますが、その前にやっておきたいな、とは思っていたので、今度ゲームボーイで『Ⅰ・Ⅱ』が出るのは、ちょうどいいタイミングかもしれませんね。ただ、この前ゲームボーイカラーを買って『ゼルダの伝説DX』をいまもやっているんですが、ちょっと画面が見づらいように思うんですよ。そのあたりが少し心配です。

ミュージシャン
中村一義さん

1975年東京生まれ。高校卒業後自宅で曲を作り続け、1997年デビューシングル"犬と猫"、同年初アルバム"金字塔"を発表、世間の注目を集めた。

ドラゴンクエストに初めて出会ったのは、11歳の時で、全シリーズやってるんだけど、やっぱり初めての『Ⅰ』が印象深かったですね。個人的な思い入れもあるし、衝撃、それ以上に無限を感じたなぁ。それまでFCにRPGがなくって。ずっとファミ通読んでたんですけど、発売日まで待ちきれなくて、毎晩記事を眺めてました。で、やっと買ってプレイしたんだけど、期待以上で、革命でしたね。初めてなのにとっつきやすかった。モンスターを倒して手に入れたお金で新しい武器を買うシステムも画期的だったし。今思うと、店は断面図だし、キャラクターは正面しか見ないし、と、やりずらかったんですけど、情報量が少ない分、想像が広がった。海が無限に繋がっている気がして。行けない分だけ広がりを感じたっていうか。冒険してたな。そしてゲームをクリアーした時の達成感!!!　ストーリーにも強さがあった。マンガにはコマとコマの間があって、その隙間を想像する。まさにドラクエにはそんな良さがありましたね。マンガ的な所を大切にしているゲームだと思う。今のゲームも、クオリティ高いし、おもしろいんだけど、スキがなくて、逆に狭く感じる。最近はGBをやることの方が多いですね。創造力が働くから（個人的にはスーパーGBのカラー版、出して欲しいです（笑））。僕はドラクエを信じつづけます。ほんと好きだな。僕の根っことしてドラクエはあるよね。子供のころやったゲームは残るから。お楽しみだったから。新作紹介ページ、毎晩記事見ては楽しみにしています。

任天堂
出石武宏さん

1952年生まれ。故・横井軍平さんのもとでゲームボーイの開発に最初から携わる。現在、製造本部 開発一部 部長。

仕事抜きで、本当にはまってしまったゲーム、家族まで巻き込んで楽しませていただいたゲームそれが『ドラゴンクエスト』でした。寝不足と戦いながら、ロトの血をひく主人公と体力勝負をしている感じさえありました。RPGの楽しさを、こういう手法で、多くの人々に遊んでもらえる形に仕上げられたのはすごいことだと気づきました。正直言って「やられたなぁ」と心地よい悔しさを感じました。仕事がら、勤務中にゲームを遊べるのを良いことにずいぶん遊ばせていただきました。とにもかくにも、『ドラクエ』を始めたら、ゲームをクリアーするまでは、公私混同と言われようが、職権乱用と言われようと、電話に出ない、打ち合わせも参加しない、出張行かない……。多分、私がドラクエにはまっていなければゲームボーイはもっと早くお目見えしたかもしれません。いまはもう、何がなんでも、誰よりも早く、『GB版ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』を遊んでみたいと思っています。発売を心待ちにしています。

演出家
鴻上尚史さん

1958年愛媛県生まれ。1981年早稲田大学演劇研究会を中心に劇団『第三舞台』を旗揚げ。また、FC版『ドラゴンクエスト』の主題歌を歌っている。

いまだに僕は『ドラクエ』の『Ⅱ』が一番好きです。こんなことを言うと、作者の堀井雄二さんは、「困ったなぁ」という顔をするかもしれませんが、事実だからしょうがありません。でも、それは『ドラクエⅡ』が一番よくできているという意味ではありません。ドラクエシリーズはますますパワーアップを続けています。そうではなくて、僕に"物語"というものを鮮烈に教えてくれた作品だからです。ぼくはいまだかつて、あれほど"物語"に熱狂した時間はありませんでした。あれ以降もありません。スイッチを入れて気がついたら24時間たっていたということもあのときが最初で最後です。仕事上の損害も、映画を一本流しましたから、億の単位で出しています。しかし僕は後悔していません。僕はあのとき、目の前で展開されている物語に熱狂し、そしてゲーム制作を心に誓ったのです（で、ひどい目にあっているのですが）。いまからGB版をする人は、まず丁寧に『ドラクエⅠ』をやって、そしてしばらく時間をおいてほしいと思います。理想は僕のように一年以上です（だって待つしかなかったのですから）。で『ドラクエⅡ』をやる。そのとき、あなたの心の奥底に眠っていた"物語"が目を醒まします。『ドラクエⅠ』で終わったかと思えた物語が、鮮烈に始まるのです。そのとき、あなたは"物語"というものの本質のひとつをつかむのです。

大予言●ドラクエGBが発売されると、こんなことが起きる！

大予言③ ドラゴンクエスト話題に世代間の隔絶解消!?

28ページでも触れたが、最初のFC版の『ドラゴンクエスト』が発売されたのが1986年。その人気は学生や若い社会人層にまで及んでいたが、そんな人々も今や30〜40歳というすっかりオジサンの年齢層にまで達している。そして今、自分たちが青春時代に燃えたドラクエに、小・中学生が再び燃えているとなると、共通の話題が少ないだけに、かっこうの題材を手に入れることになる。これにより世代間の隔絶は解消。何かと暗い世相に一筋の光明とも言えるこの出来事。GB版ドラクエの発売は必ずや世の中を良い方向へと導くであろう。

第三の探究(クエスト)
製作サイドの意図はどうだったのか？

シナリオ&ゲームデザイン 堀井雄二さん

初めて『ドラゴンクエスト』を作ったときに、意識したり、影響を受けたゲームはあったのですか？
やはり、『ウィザードリィ』、『ウルティマ』ですね。あとはあまり有名じゃありませんが『クエストロン』というゲームです。

ゲーム以外だと、やはり本などをよく読んでいたわけですか？
マンガは好きでほとんど読んでました。やはり『あしたのジョー』とか『巨人の星』『男一匹ガキ大将』にはまりましたね。

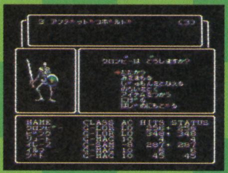
ところで『ドラゴンクエスト』というタイトルはすんなり出たのですか？　ほかに候補などはなかったのでしょうか？
なじみのある言葉と、ちょっと「何かな？」と思わせる単語をひっつけようと思って、意外にあっさり、これに決めましたね。

最初の『ドラゴンクエスト』を作ったときにいちばん悩んだ点というのは何だったんでしょう？
ファミコン初のコマンドRPGということで、ともかく世界にすぐに入っていけるように気をつかいましたね。

その結果できあがったものは、最初にはRPGを作ろうと思ったときのイメージどおりの作品に仕上がったんですか？
わりとイメージどおりでしたね。

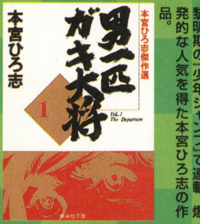
ところでその第1作を作っている頃から『II』の構想はあったんですか？　そして、『III』まで続く“ロトシリーズ”は、どんな段階を経て作り上げられていったのですか？
『I』では、とにかくわかりやすくシンプルすることを目指しました。そのため、そこでそぎ落としたものを『II』や『III』でやっていったという感じです。

では、最後にゲームボーイで『ドラゴンクエストI・II』を初めて遊ぶ子どもたち、そしてファミコン・スーパーファミコン以来久しぶりに遊ぶ大人たちに何かコメントをお願いします。
携帯用のゲーム機でここまでやれる時代がきたと思うと感無量です。行楽のおともにぜひ『ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II』を!!(笑)。



ウイザードリィ
キャラの成長とアイテム探しで、長く楽しめる3Dダンジョン型RPG。

ウルティマ
フィールド型RPGの原点となるゲーム。ダンジョンでは3D表示になる。



男一匹ガキ大将
黎明期の『少年ジャンプ』で連載、爆発的な人気を得た本宮ひろ志の作品。

あしたのジョー
『少年マガジン』連載されたボクシングマンガ。当時の学生が熱狂的に支持した。

ミュージック すぎやまこういちさん

『ドラゴンクエスト』の曲を作曲した当時、好きなゲームは何でしたか？
『マッピー』、『ロードランナー』あたりが好きでしたね。

『ドラゴンクエスト』の曲を作るにあたり、参考にしたゲームというのは？
それはありません。

『ドラゴンクエスト』がRPGだという話を聞いて、すぐにゲーム内容のイメージは湧きましたか？
それは、中村光一さんのお話でイメージがつかめました。

『ドラゴンクエストI・II』の曲の中で、作るのに一番苦労したものはどれですか？
M,E(ミュージックエフェクト)です。

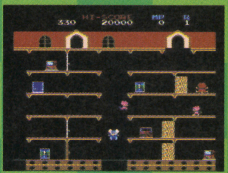
それでは、同じ『I・II』の中で、ご自身で一番気に入っている曲は？
いろいろですが、強いて言えば『荒野を行く』でしょうか。

すでにシリーズ化している『ドラゴンクエスト』ですが、新作を作るたびに心がけていらっしゃることはありますか？
音楽とゲームの一体感、そして飽きのこない曲を作ることです。

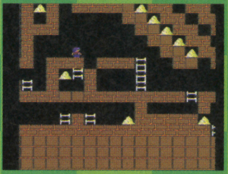
『ドラゴンクエストI・II』がスーパーファミコンになったとき、そして新たにゲームボーイになる今回と、それぞれ曲に何か手を加えたりするような作業はあったのですか？
それぞれのゲーム機に適合する編曲の作業はありました。

ちなみに先生ご自身は『ドラゴンクエスト』をどれくらい遊ばれましたか？
数え切れないほどです。

では最後にゲームボーイで『ドラゴンクエストI・II』を初めて遊ぶ子どもたち、そしてファミコン・スーパーファミコン以来久しぶりに遊ぶ大人たちに何かコメントをお願いします。
初めての人はもちろん、以前遊んだ人もとにかく楽しめます。名ゲームは10年前のものでもやはり新鮮です。ベートーベンの音楽が200年たっても新鮮であるように。



マッピー
トランポリンを使った、ナムコのアクションゲームの名作。



ロードランナー
金塊集めのアクションパズルゲーム。後半ステージ以降はかなりの難易度となる。

荒野を行く
ソニーレコードより発売中の『ドラゴンクエストI』に収録されている。

©1987 by Andrew Greenberg,Inc., Robert Woodhead,Inc. and Sir-tech Software,Inc. All rights reserved. Original Version of Ultima ©Origin Systems,Inc. FAMICOM Version of Ultima ©PONY,Inc. Ultima and Lord British are Trademarks of Richard A.Garriott.　©H.Motomiya 1995　©高森朝雄・ちばてつや1993年　1983 1984 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED HUDSON SOFT©1984

大予言●ドラクエGBが発売されると、こんなことが起きる！

大予言 4 ゲームショップで『III』以降のDQシリーズまでもが品切れに！

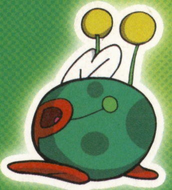
すでに知らない人はいないほど有名なドラクエシリーズ。しかし、そのすべてをプレイしている人は意外に少なかったりする。とくに若い人は「いまさら、ファミコンをプレイするのは、どうも……」という感じで、古いシリーズに触れていない場合が多い。だが、今度のGB版『I・II』がきっかけとなって、「『VII』の発売も近いようだし、このあたりでシリーズ全部を通してやっておこう」という人が続出するのは、目に見えている。さあ、そんな人が『III』から『VI』までのソフトを求めて店頭に殺到する前に、まだ体験していない人は一足早くゲットしておこう！

ぐるぐるガラクターズ

アトラス
1999年9月10日発売
価格 4,300円（税別）

©ATLUS/タツノコプロ 1999

ワタシはピコピコだピコ。ポコポコといっしょに
異世界“ブリングワールド”から、
魔王ギドーを倒してくれる勇者を探して
現実世界“みどりヵ丘”にやってきたんだピコ～。
そこで偶然にも勇者のユウタと出会うことができて、とても助かったピコよ。
ユウタは「勇者なんかじゃない!!」って言ってるし、
ちょっと弱そうだけれど……、ま、あまり気にしないピコ。



ユウター家のお引越し

ユウター家は、ほかの町からこのみどりヵ丘に引越しをしてきたんだポコ。これから新しい生活が待っているという矢先に、ギドーの手下に家財を盗まれてしまったんだポコ～。ま、ポコポコたちもおもちゃ箱を盗んだ……、いや!! あれは借りただけポコよ（汗）!!

ちょっと変な住人たちが住む町

みどりヵ丘は、ユウター家が新居をかまえた海と山に囲まれた町だピコ。一風変わった住人たちが住んでいて、とてもにぎやかなんだピコ。この町とブリングワールドは、不思議な異次元トンネルでつながっているんだピコ。

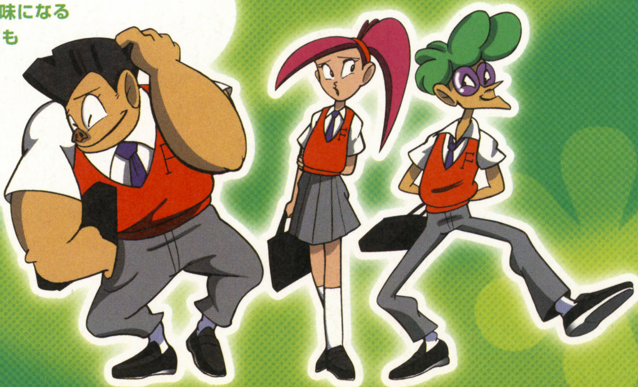
現実世界 みどりヵ丘

不思議な世界のすごい乗り物

この乗り物は“トランパ号”っていうんだピコ。これに乗って、ワタシとポコポコは、みどりヵ丘にやってきたピコよ。ユウタの家の納屋にいつも隠してあるんだピコ。

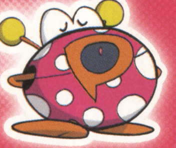
ヘンテコな三人組

はじめ・まい・マコトの3人は、現実世界では普通の高校生なんだポコ～。だけれどブリングワールドに行くことによって、ジンジャー一味になるんだポコォ～!! とっても邪魔なんだポコ!!



少年を待っていた新生活は……

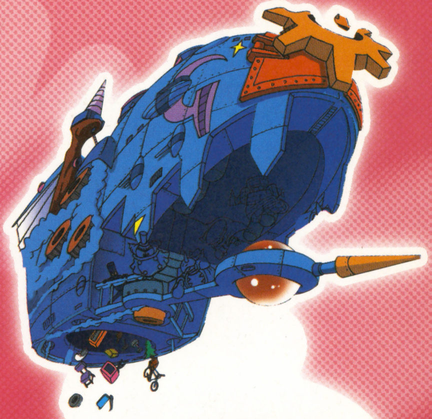
ユウタはボクとピコピコがこの世界にやってきて、はじめて接触した人間だポコ。ユウタのおもちゃ箱を盗……いや、ちょっと借りようとしたら見つかってしまったんだポコ。



コンニチワ!! ボクは異世界からやってきたポコポコだポコ。
ピコピコといっしょに『ぐるぐるガラクターズ』の世界を教えちゃうポコよ。
キミもいっしょに勇者になって冒険するポコ～!!

世界を荒らす悪い軍団

ギドーたちは、ブリングワールドを征服しようと悪いことばかりしている軍団なんだポコ!! コイツらを倒さないと、未来はないんだポコォ～!!



ギドーたちの戦艦だピコ。こんな恐ろしい戦艦で、ブリングワールドを破壊していくつもりなんだピコォ～!! 考えただけでも震えちゃうピコよ。

なんか恐そうな戦艦が……

幻想世界の危機を救え!!

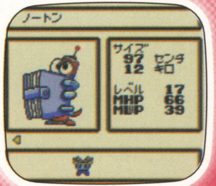
ボクらの住む異世界“ブリングワールド”は、とても美しい世界なんだポコ。いくつもの国があって、仲良く暮らしているんだポコよ。だけれど、それはギドーが出現するまでの話ポコよ。このままじゃ本当に征服されちゃうポコォ～!!

ワープ移動

異世界
ブリング
ワールド

あれれ? アイテムが大変身!?

トランパ号で異世界にワープすると、手に入れたアイテムが“ぐるぐる効果”によって、心強いモンスターに変身してくれるんだピコ!! どんどん集めて、強いモンスターを仲間にするピコよ!!



秘宝を狙うジンジャー一味

このジンジャー一味は、現実世界からやってきた無法者なんだピコ。ところどころでユウタやワタシたちの邪魔をしてくるピコよ。いいかげんにしてほしいピコォー(ぷんぷん)!!

ユウタはボクらのブリングワールドを救ってくれる勇者だポコ～!! でもちょっぴり弱いかも……、いや、強いかも、弱いかも……。い～や、きっと強いポコよ!!

わんぱく坊やの正体は……

ぐるぐるシステム

トランパ号でみどりヵ丘とブリングワールドを行き来することで、不思議な現象が起こるポコ。そのひとつが、この"ぐるぐる効果"ポコよ。デジカメで撮影したアイテムが、ブリングワールドに行くことでユウタの仲間モンスターになってくれるポコォ～!! どんなアイテムがどんなモンスターになるかとてもワクワクするポコ!!

⬆こ～んなヘボいアイテムが……。

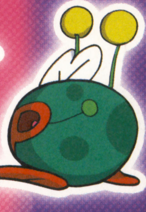
⬆こ～んな心強い仲間になるポコー!!

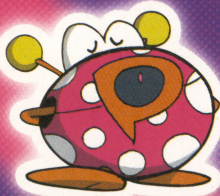
収納システム

アイテムは、ただ仲間になるだけじゃないピコよ。アイテムにアイテムを入れることで、仲間がパワーアップしたり、特殊な能力を持ったりすることがあるピコ～!! それを"収納システム"といって、あんまり相性の悪いアイテムどうしだと、パワーダウンすることもあるピコ。

⬆いろんなアイテムを入れたり出したりしてためしてみるピコ。

⬆できるだけ強い仲間になるように収納していくピコ。





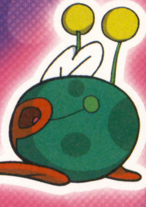
"ぐるぐるガラクターズ"には不思議な現象があるポコ!!

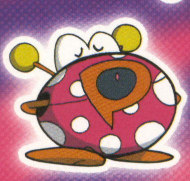
ことば合成システム

モンスターとの会話で"ことば"をもらえることがあるポコ。そのことばどうしを合成することで、新しい仲間を誕生させることができるんだポコォー!! その仲間をみどりヵ丘に連れて行くことで、いろんなアイテムに変身するポコ。どんなアイテムになるポコかね?

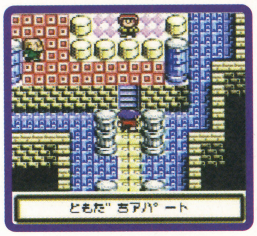
←戦闘で有利に戦うためにも、強い仲間を作るポコよーッ!!

←こんな強い仲間ができれば成功だポコ。どんどん合成ポコ!!





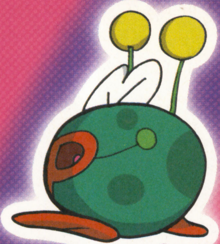
●2P対戦	友だちのパーティーと熱い対戦をするピコ。戦闘は普通のバトルとまったく同じだピコ。
●三つどもえ対戦	友だちだけでなく、コンピューターも対戦に参戦して戦うピコ!! みんな手強いピコよ。
●通信ショップ	闘技場でのユウタの成績、レベルに応じて買えるものが変化するショップだピコ。
●コピーセンター	友だちに自分の仲間をコピーしてあげられるピコ。コピーしてもらうことも可能ピコ。
●友だちアパート	自分や友だちのユウタを、相手のゲームソフトに転送して、住まわせることができるピコ。相手のゲームの進行状況に応じて、ユウタはさまざまなアドバイスをしてくれるピコ。
●伝言板	友だちへ電子メールのようにメッセージを送ったり送られたりすることができるピコ。



←いろんな部屋が存在して、部屋ごとに役割が違うピコね。

通信ワールド

キミの友だちと、いろんなことをして『ぐるぐるガラクターズ』の世界を楽しむことができるピコ。戦うことも、仲良くすることもできるんだピコ。



ユウタの冒険をちょっとだけ教えてあげるピコ!!

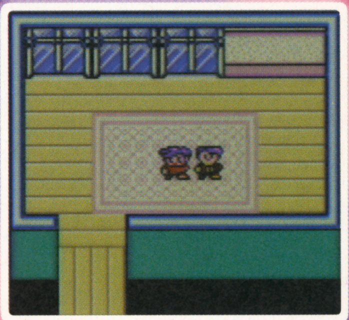
序盤フローチャート

現	ユウタ一家の引越しの荷物を盗まれる
現	物置でピコピコとポコポコに出会う
現	異世界ブリングワールドにワープ
異	ププルのお城でユウタが勇者になる
現	キヨシからオマケの"水鉄砲"をもらう
現	マコトからプレゼントをもらう
異	ジンター広場の老人と会話をする
異	王様からギドー4将軍討伐を依頼される
異	ジンターの民家のチャチャバッコをもらう
現	ミミに紙風船を持って来てほしいと依頼される
異	ワルバッシーに話しかける
異	ダムダム団が登場し、口論になる
異	ダムダム団のアジト最上階に行く
異	ダムダム団のボスが逃げ出す途中、戦闘になる
異	ダムダム団のアジトでバルンを仲間にする
現	バルンをミミに渡すと、2丁目に行ける
現	カッパ河原橋でまいちゃんと出会う
異	ダブラの町に行けるようになる
異	ダブラの町でジンジャー一味と会話をする
異	ビリカン洞窟でジンジャー一味と出会う
異	ホラフキガイとの戦闘になる
異	洞窟から出るとチャコとココがやってくる
現	祖父のとらのすけと庭で出会う
異	チャチャイでモンスター探しの依頼を受ける
現	キヨシからラブレター探しの依頼を受ける
現	ガンちゃんにキヨシに物を渡してと依頼される
現	ガンちゃんの家の前でキヨシと出会う
現	ガンちゃんからセッケンを手に入れる
異	セッケンをチャチャイの母親に渡す
異	ミチャン救出の依頼を受ける
異	ウェンディ将軍の城で、ウェンディと出会う
異	捕まっていたミチャンやみんなを逃がす
異	ウェンディの部下、クッシーと戦闘する
異	ププルの王様が誘拐される
異	大臣からギドーとの取引きを聞く
異	フードをかぶった3人と城の外で出会う

➡ **この先、意外な展開が……**

キヨシ

キヨシはちょっと性格がひねくれているけれど、じつは純情なチビッ子だピコ。



⬆せっかく引っ越してきたのに、なんにもない家に……。

⬆じつはジンジャー一味のまいちゃんと初めての対面ピコ。

⬆キヨシはラブレターをなくしてかなり困っているようすピコ。

⬆ジンジャー一味は、あらゆる場面で邪魔をしてくるピコ。

ワルバッシー

ユウタたちの行く手を阻む、ギドーの手下ピコ。

ファイアーエムブレム
トラキア776

NPゲーム 徹底解析
ファイアーエムブレム トラキア776
任天堂
1999年9月1日書き換え開始
価格 2,500円(税別)
プリライト版(価格6000円) デラックスパック(価格9800円) 8月28日発売
©1996,1999 Nintendo©1999 Intelligent Systems

スキルを理解して有利に進めろ!!

今回は戦闘には欠かせないスキルと上級クラスへのクラスチェンジの情報をお届けしよう。

まず、スキルとは特定のキャラクターが身につけていて、戦闘時に効果を発揮する必殺技のようなものである。その効果は、戦闘中に発動する月光剣や流星剣と、フィールド上で常に効果を発揮しているねぎりやカリスマなどの2とおりに分類される。通常、こういったスキルはキャラクターに合ったものが個人スキルとして最初から身についているが、手に入るアイテムを使って覚えさせることもできる。いかりMやまちぶせMといった“スキル名M”と表記されているアイテムがそれだ。中には何のスキルも持たないキャラクターがいるので、そういった短所を補うために使ったほうがいい。またひとりのキャラクターに複数のスキルを覚えさせて強化することも可能。

戦闘スキルの場合、発動する確率はそのキャラクターの運の良さに左右される。運がいいと戦闘のたびにスキルが発動してくれることもあるが、逆にたまにしか発動しない場合もある。いかりや連続などは比較的発動しやすいように思う。どうしても敵が倒せないという場合は、スキルを身につけているキャラクターで再度挑戦してみてはいかがかな?

運に頼ってスキルを発動させるのではなく、発動しやすい状況を作ることも大切。ただし、それでも確実に発動すると言うことはないのでたより過ぎないように。

これがオススメスキルだ!

太陽剣

敵の体力をダメージのぶんだけ吸いとって自分のものにしてしまう。魔法のリザイアと同効果だ。発動すると命中率は100パーセントになる。体力が少ないときに発動すると一安心できる。合わせて必殺も出れば大幅に体力の回復が可能となるぞ。いまのところシヴァとイリオスの個人スキルとして登場している。

月光剣

敵の防御力を無視して、自分の攻撃力のぶんだけダメージを与える。発動すると命中率は100%になる。合わせて必殺が出るとダメージは倍増する。ただし、連続攻撃した場合1回目の攻撃に有効で2回目の攻撃時には通常のダメージに戻っている。ただし、2回目にも月光剣が発動すれば話しはべつだ。いまのところ、マリータの個人スキルとして登場。

いかり

反撃時に高確率で必殺攻撃になる。ただし命中率にはなんの影響もないため、空振りすることもしばしば。が、全スキルの中で一番役に立つスキル。このスキルを持つキャラクターを最前線に置いておくだけで、つぎつぎに敵を倒してくれる。これに待ち伏せが加われば反撃時はほぼ無敵だ。現時点でオーシンとブライトンの個人スキルとして登場。

連続

発動すると、2回連続で攻撃をしてくれる。これもなかなか役に立つが流星剣(5回連続攻撃)とは同時に発動しない。また命中率も操作されないので当然2回連続空振りなんてこともある。す速いキャラクターはもともと連続攻撃をするが、このスキルと合わせれば4回も攻撃してくれることになる。現在、リーフの個人スキルとして登場。

エリート

なんと経験値が2倍もらえる大変オトクなスキル。このスキルは身につけている時点で効果があるので、攻撃はモチロン、杖と使ったときや反撃したときにも2倍の経験値をもらえる。レベルの高い敵を倒せば、一気にレベルがひとつ上がってしまうこともある。狙い目はロプトマージだ。現在、ホメロスの個人スキルとして登場。また、エリートの剣を装備しているときも効果を発揮する。

ねぎり

大変珍しいスキルで、買い物をするときに半額でアイテムを購入することができる。今作(トラキア776)は、収入は敵から奪うしかなく、慢性的に貧乏になりがちなのでこのスキルはうれしい。といっても、現時点で唯一のスキル、ねぎりを持つシャナムが”場するのは16章Bの“暗黒の森”だから、実際恩恵にあずかるのは彼を仲間にしてから。

全スキル一覧表

スキル名	効果	取得キャラクター
連続	2回連続攻撃（流星剣は同時に発生しない）	リーフ、シャナム
流星剣	5回連続攻撃	????
月光剣	敵の守備力を0、命中率100%	マリータ
太陽剣	与えたダメージのぶん体力回復 命中率100%	シヴァ、イリオス
祈り	ピンチになると回避率上昇	フィン
まちぶせ	必ず先制攻撃	ハルヴァン
突撃	戦闘を1ラウンド継続	ダグダ、セルフィナ
大盾	すべてのダメージを無効化（相手側が月光剣、太陽剣発動時は無効）	????

スキル名	効果	取得キャラクター
みきり	必ず相手のスキルを封じる	????
いかり	反撃時に必殺（空振りすることも）	オーシン、ブライトン
ねぎり	買い物が半額になる	シャナム
エリート	経験値が2倍もらえる	ホメロス
カリスマ	周囲に10%の支援効果	ナンナ
ライブ	毎ターン10〜20%体力回復	????
おどる	隣接する1ユニットを再行動可能に	????
ぬすむ	奪うアイテムの重さが（体格－1）以下で敵よりも速さが勝っていれば成功する	リフィス、ラーラ、パーン

上級職にクラスチェンジせよ!!

おつぎはクラスチェンジ（転職）について紹介しよう。7、8章までゲームが進んでくれば、レベルが10を超えるキャラクターもちらほらとでてきているんじゃないかな？　そうなればクラスチェンジの条件は整ったも同然。レベル10以上でクラスチェンジをさせたいキャラクターにナイトプルフを使用すれば、その場で上級職にパワーアップだ。それに伴い、各パラメーターも大幅にアップし、兵種スキルといって、その職業独特のスキルが身につく。たとえば、ソードファイターからソードマスターにクラスチェンジすると連続のスキルが身につくのだ。しかし、レベルが10を超えたからといっていきなりナイトプルフを使ってしまうのも、もったいない。このゲームは最高レベルが20なので、そこまであげてからクラスチェンジするのもひとつの方法だ。レベル20まで育てれば、パラメーターもかなりあがっているはずなので、そこからクラスチェンジすればさらなる成長を望める。

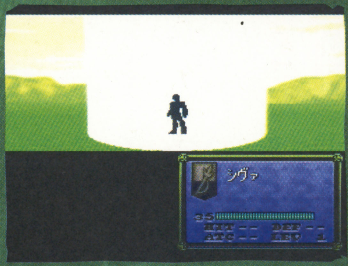
クラスチェンジはタイミングと、させるキャラクターをよく考えておこなおう。全然使わないキャラクターや、まだまだ下級職で成長するキャラクターが上級職になってももったいないからね。なお、リーフはある条件を満たさないと上級職になることはできないのだ。

これがクラスチェンジアイテム

ナイトプルフ

チェンジ前

チェンジ中



チェンジ後

ユニットクラス一覧表

基本クラス	→	上級クラス	主要キャラクター
アクスファイター	→	マーシナリー	オーシン、ハルヴァン
ソードファイター	<	ソードマスター / マーシナリー	シヴァ、マリータなど
ボウファイター	→	スナイパー	タニア、ロナン
マウンテンシーフ	→	ウォーリア	マーティー、ダグダ
シーフ	→	シーフファイター	リフィス、ラーラなど
ランスナイト	→	デュークナイト	フィン、グレイド
フリーナイト	→	フォレストナイト	フェルグス
アーチナイト	→	ボウナイト	セルフィナ
アクスナイト	→	グレイトナイト	ブライトン、ヒックス

基本クラス	→	上級クラス	主要キャラクター
ソシアルナイト	→	パラディン	カリオン、フレッド
トルバドール	→	パラディン	ナンナ
ペガサスライダー	→	ペガサスナイト	カリン
ドラゴンライダー	→	ドラゴンナイト	ディーン、エダ
アクスアーマー	→	ジェネラル	ダルシン
プリースト	→	ハイプリースト	サフィ、ティナ
シスター	→	セイジ	リノアン
バード	→	セイジ	ホメロス
マージ	→	マージナイト、セイジ	アスベル、オルエン

[第10章] ロングアーチの脅威

リーフたちの大脱走

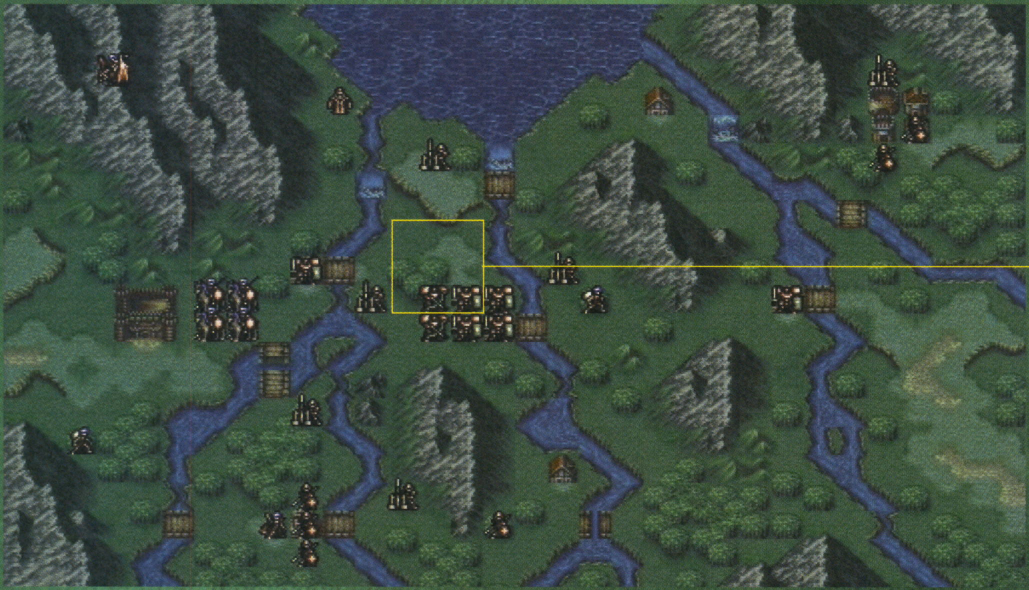
10章から初登場のロングアーチ。攻撃力の高い間接攻撃専門のユニットで、射程距離はなんと3〜10マス。今後もたびたび登場してリーフたちを苦しめるので、攻略のしかたをこの章で学んでおこう。

この章の目的はボスの守る城を制圧すること。マップ自体はさほど難しくないが、ロングアーチがとにかく厄介。どこのロングアーチを攻撃しても必ずどれかの射程距離に入ってしまうからだ。ロングアーチを攻撃するには攻撃されるのを覚悟で、守備力と回避率が高いユニットを使おう。たとえば、勇者の槍を持ったフィン、グラフカリバーを装備したアスベル、ブージを装備したオーシンなどだ。さらに、森や山などに待機できればロングアーチの低い命中率をさらに下げられるぞ。

また、しばらくすると敵の城からオルエンとフレッドという騎士が出てくるが2ターンくらいで帰ってしまう。戦うのは危険なので、相手にしないように。あとはボスを倒してクリアーするだけだ。

ポイント1

地形効果に左右されず、移動力もあるカリンを活躍させよう。ただ、飛行系のユニットなので、弓系ユニット、とくにロングアーチに攻撃されれば即死間違いなしだ。ナイト系ユニットは行動したあとでも、移動力が残っていれば移動することができるのを活かして、ローングアーチの射程内の民家を訪問して帰ってくるなんてこともできる。味方を輸送するときも同じ方法。また、カリンは魔法防御力が若干高めなので、この写真のように遠距離攻撃魔法を持つ敵にも有効だ。



ポイント3

マップ中央あたりまで進むと出てくるのが、マージナイトのオルエンとパラディンのフレッド。強力な武器を持っているので、戦いを挑むのはやめておいたほうがいいだろう。とくにオルエンのダイムサンダという雷系魔法は必ず2回攻撃できるうえに必殺率も高く、魔法防御のないキャラクターが食らったらまず即死だ。2ターンくらい攻撃をしのげば自国に帰ってしまうので、山や森などに乗ってやりすごしてしまうこと。なお、このふたりはのちのち再度登場するので覚えておこう。

入手アイテム

Mアップ、レスキュー

ポイント2

基本的にロングアーチの攻略のしかたは全章をつうじて同じ。回避率の高いキャラクターで一気に接近してできるだけ早く倒す。これに尽きる。ちなみに、ロングアーチは魔法防御が低いので魔法系ユニットが有効だ。この章のロングアーチ対処法は、傷薬を持たせたユニットをダメージを覚悟して3人くらいで進軍させ、1台ずつ倒していくのがいい。射程圏内には民家があるのだが、ぼやぼやしているとシーフに壊されてしまう。まずは民家を優先して訪れるようにしたほうがいいだろう。マップ下にある民家は普通にプレイしていたのでは間に合わないので、カリンの機動力で訪問してしまうことだ。

敵データ

フリージ兵	人数	所持アイテム
ロングアーチ	6	ロングアーチ
ソルジャー	5	てやり
ソルジャー	1	ショートランス
ソードアーマー	1	ほのおの剣、はねばしのかぎ、きずぐすり
ソードアーマー	5	ロングソード
ボウアーマー	2	ロングボウ
ソシアルナイト	2	ロングランス
ソシアルナイト	1	アーマーキラー
ソシアルナイト	1	ナイトキラー
シーフ	1	てつの剣、きずぐすり、Sドリンク
シーフ	1	レイピア、Sドリンク
マージ	1	サンダー
ビショップ	1	リブロー、ライブ、サンダーストーム
トボルザーク(ドラゴンナイト)	1	ぎんのやり

ボス戦

ジェネラルであるラルゴはスキルこと ないものの、攻撃力と防御力に秀でている。注目したいのが持っている武器だ。グレートランスやグレートボウなど、現時点では武器屋で買えないものばかり。なんとしても捕らえたいところだが、アーマー系なので体格に優れている。ナイト系ユニットで捕らえられないこともないが、ボス戦で死人を出すのはもったいないので堅実にクリアーしたい人はアスベルの魔法、もしくはハンマーやアーマーキラーなどで倒してしまおう。ただし、城にいるためグレートランス装備中の接近戦、グレートボウ装備中の間接攻撃はご法度だ。攻撃するときはラルゴのステータスを見て、装備を確認するように。

[第11章] ダンドラム要塞

ケンプフの仕掛けた罠

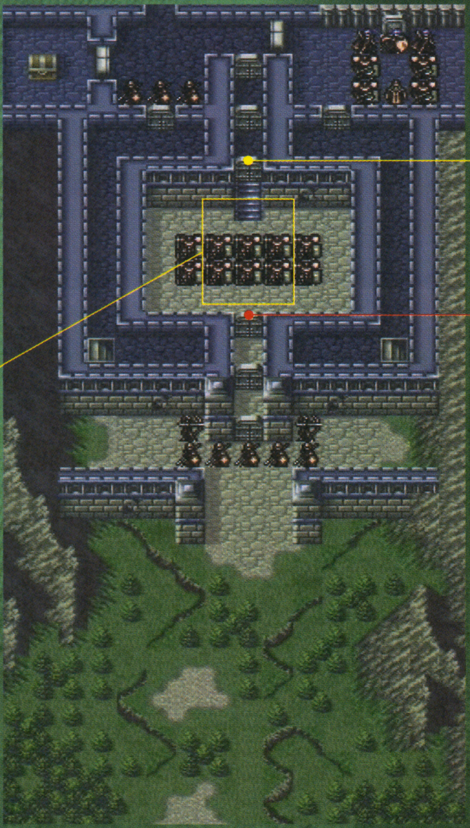
このダンドラム要塞は難攻不落といわれるだけあって、敵軍が有利だ。敵を一匹ずつ誘い出すようなフォーメーションで進まないと苦しいだろう。とくに真ん中の広場に単身で乗り込むとほとんどリンチ状態になってしまう。入り口周辺にいる敵は森のあたりで迎撃すれば被害は少ない。また、こいつらはそこそこ良い武器を持っているのでひとり残らず捕らえてしまおう。ただし、無理は絶対に禁物。自軍に被害がでそうなときは殺してしまっていい。

あるところまで進むと、この章の冒頭でケンプフが言っていた罠が登場。どんな罠かはプレイしてのお楽しみだが、かなり窮地に立たされることは間違いない。進軍するときは慎重に行くべし。

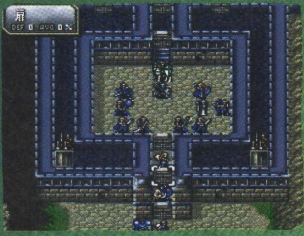
また、ここの宝箱にはたいまつと同じ効果を発揮するトーチの杖が入っている。これで外伝などの索敵マップ時にたいまつがなくても安心だ。

ポイント1

この狭い通路を利用して1対1で戦おう。先頭に出すのは、できればいかりのスキルを持っているキャラクターがいい。となると、オーシンかブライトンになってくるのだが、どちらかといえば、す速くて回避率の高いオーシンがオススメだ。写真のように、先頭にいるキャラクターのすぐうしろにカリスマのスキルを持つナンナを配置し、支援効果を期待しよう。また、ナンナなら回復もできるという利点もあるので、死ぬ可能性も減るというわけだ。



ポイント2



この章の冒頭でケンプフが言っていた、作戦名ポートクリスとはいったいどんな罠なのだろうか。ここで詳しいことは明かせないが、ヒントを言うと防御力と回避率の低いキャラクターはとくに危険ということと、盗賊がいないと苦しいということだ。あまり味方が集まっていると進軍が厳しくなるということもつけ加えておこう。しかし、この罠を乗り切れば卑劣な将軍ケンプフは目の前だ!

ポイント3

砦の中にはナイト系ユニットは侵入できないので、馬からおろして進むか砦の外から援護射撃をしてあげよう。回復要員のナンナは馬からおろして砦の中に進めよう。サフィだけでは対ケンプフ戦に心細いからだ。間接攻撃のできるセルフィナを出撃させているなら、馬からおろして進めてマージに対抗しよう。そのほかの直接攻撃のナイトたちは、残念だがほかの味方に任せて砦の外で待機させること。また、敵だったフレッドは、ある条件で離脱しようとするので行かせてあげよう。今後の展開によっては再会もあるだろう。

ボス戦

マージナイトであるケンプフはそれほど強くないが、持っている武器が脅威だ。とくに雷魔法のトロンとマスターソードの威力は恐ろしい。いまの時点ではこの攻撃をくらって生きていられるユニットは少ないだろう。しかし、最初はマスターソードを装備しているので間接攻撃で攻めるといい。じつはケンプフは1回攻撃をしかけるとつぎのターンで逃げてしまう。つまり倒せないので深追いする必要はない。クリアーしたくなったらロナンかセルフィナで攻撃し、逃げてしまった玉座をリーフで制圧しよう。取り忘れた宝箱や捕らえられる敵がいればさきにそちらを済ませてしまったほうがいい。

敵データ

フリージ兵	人数	所持アイテム
ソルジャー	2	ロングランス
ソルジャー	3	ショートランス
ソルジャー	3	てやり
アーチャー	2	ロングボウ、キラーボウ
アクスアーマー	4	どくのおの
ランスアーマー	1	てやり、きずぐすり
ランスアーマー	5	ロングランス
ランスアーマー	3	てやり、きずぐすり、とびらのかぎ
ランスアーマー	1	どくのやり、とくけし、とびらのかぎ

入手アイテム

トーチ

[第12章] ダギアの盗賊

マリータ出撃す

ここは外伝マップと同じく、キャラクターのまわりしか見えない索敵マップなので、出撃の際はたいまつを持っていくことをオススメする。また、ゲームの序盤でさらわれてしまい、いままで行方不明だった、エーヴェルの娘(正確には養女)マリータがついにリーフ軍に加わる。成長すれば強力なソードファイターになれるぞ。

章のタイトルとおり、ここの敵はすべて山賊(マウンテンシーフ)だ。しかも、タチが悪いことに盗むのスキルを持っている敵も何人かいるので注意しよう。マウンテンシーフは力が強いため、いろんなものを盗まれてしまう。敵が見えたら必ずスキルをチェックし、盗むスキルを持っているヤツから優先して倒そう。ボーっとしているといつの間にか身ぐるみはがされているなんてこともある。とくに軽い武器を装備しているキャラクターは注意したほうがいい。

ボスは2体いるのだが、ウォーリアのコルホとの戦闘は、通るルートによっては回避できる。セイラムは魔法使いなだけあって、体格が劣るので、だいたいのキャラクターで捕らえることができるだろう。できればスリープの杖が残っている状態で捕らえたいところだが……。

マップの上と下側にある民家は、はやく訪問しないと山賊のエジキとなってしまい、2度と行けなくなってしまう。まずは、カリンを使って上を訪問する。このときにシヴァやリーフなど体格のパラメーターが低く、かつ戦闘力に優れるキャラクターを輸送して山賊を追い払ってもらえばカリンが危険にさらされることはない。恐らく、カリンはまだまだ成長途中なので、山賊に囲まれたらやられてしまう危険があるのだ。そして、それと同時にナイト系か移動力のあるキャラクターで下の民家を訪問しよう。ただ、下側は山賊が大勢来るので、そこそこ防御力か回避率が高いキャラクターが適任だろう。魔法も撃てて回避率の高いアスベルか、いかりスキルを持つオーシン、ブライトンあたりが無難だ。仲間になっていればの話だが、オルエンやフレッドでもOK

ポイント1

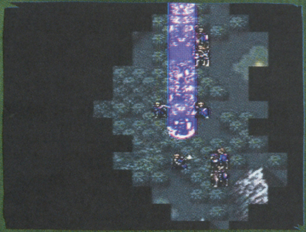
マップの上と下側にある民家は、はやく訪問しないと山賊のエジキとなってしまい、2度と行けなくなってしまう。まずは、カリンを使って上を訪問する。このときにシヴァやリーフなど体格のパラメーターが低く、かつ戦闘力に優れるキャラクターを輸送して山賊を追い払ってもらえば、カリンが危険にさらされることはない。恐らく、カリンはまだまだ成長途中なので、山賊に囲まれたらやられてしまう危険があるのだ。そして、それと同時にナイト系か移動力のあるキャラクターで下の民家を訪問しよう。ただ、下側は山賊が大勢来るので、そこそこ防御力か回避率が高いキャラクターが適任だろう。魔法も撃てて回避率の高いアスベルか、いかりスキルを持つオーシン、ブライトンあたりが無難だ。仲間になっていればの話だが、オルエンやフレッドでもOKだ。

ボス戦

コルホはウォーリアなので、魔法以外の弱点は見当たらない。直接、間接ともに攻撃できるので苦戦を強いられる。ここは地形を味方につけて有利に戦おう。幸い、コルホの近くには山があるので、ここに乗って戦うこと。ただ、コルホが山に乗ってしまうとやっかいなので、彼より速く山を占領してしまおう。コルホはいい武器やアイテムを所持しているのでできればとらえたい。アスベルで攻撃すればあっという間に倒せるが、アイテムが欲しいのならナイト系ユニットでとどめを刺して捕らえるべし。マージナイトであるオルエンが捕らえやすい。いなければ勇者の槍を装備したフィンが有効だ。捕らえたあとは逃がしても逃がさなくてもストーリーには関係しない。

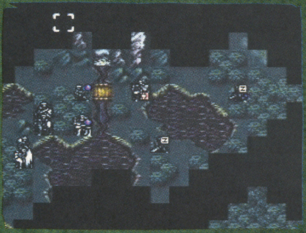
元ロプト教団の僧侶だったセイラム。クラスもロプトマージと怪しげな雰囲気。ロプトの名に恥じずヨツムンガントとスリープを使いこなすのでやっかいだが、いままで出てきたボスの中では楽勝な相手だ。恐らくマリータでも捕らえることができるだろう。ヨツムンガントは当たるとダメージの大きさに関わらず、毒を受けてしまう面倒な魔法。反撃されないうちに一気に倒してしまおう。不安ならナンナやサフィをそばに配置して戦えば、回復もす速く行なえるので危険も減るぞ。

ポイント2



どこからともなく襲いかかるスリープの魔法。セイラムが放っているのだが、彼が待ち受ける場所にたどり着くまで必ず1回はくらってしまうだろう。この魔法は術者より魔力が下のキャラクターに対して確実に効果を発揮するというのだから恐ろしい。ようするに魔法使い以外のキャラクターはほとんどスリープにかかってしまう可能性があるのだ。いったんスリープにかかってしまうとこの章が終わるまで効果は解けない。寝てしまった状態は非常に危険で、体格に劣る場合は無条件で捕まってしまうし、ナイト系ユニットは馬から降りた状態になってしまう。当然攻撃されても反撃はできない。なぜか回避はできるので攻撃が当たらないことを祈ろう。誰かにかついでもらって、安全なところに降ろすというのもひとつの手だ。また、スリープなどの状態変化はレストの杖で回復できる。現時点ではまだ手に入らないアイテムなのだが、今後のために覚えておいたほうがよい。

ポイント3



進軍ルートは、普通に行くならこのように上からまわることになる。目的である、盗賊のアジトへ渡るにはこの橋しかないからだ。ボスのひとり、コルホとの戦闘を避けたければ、彼の攻撃範囲から外れたところでカリンにひとりずつ輸送してもらうといい。クリア条件はリーフが目標に到達すればいいだけなので、全員を渡らせる必要はない。セイラムを捕らえられるキャラクターと、もしものために回復できるキャラクターを渡らせれば大丈夫だ。上から橋を渡って行く場合は増援部隊に注意しよう。といっても、ここで現れる増援部隊はそんなに強くないので、待機させる地形を考えて、経験稼ぎをしたり捕まえてアイテムを奪ったりすればいい。また、たいまつを使っていない場合、見えないところに敵がいたりするので慎重に進むこと。

入手アイテム

ヘイムの書、サイレス、きずぐすり

道具屋

きずぐすり	600G
とびらのかぎ	500G
ウィンド	2200G
ファイアー	2200G
たいまつ	500G

［第13章］城塞都市

グレイド救出作戦

孤立して、ほぼひとりでターラを守っているグレイドたちといかにはやく合流できるかが重要となってる。しかし、途中にあのロングアーチが待ちかまえているので、そう簡単には救出にいけない。まずはロングアーチを優先して倒しにいこう。また、ターンを終わらせるときにグレイドたちを動かすのを忘れずに。グレイド以外は名も無き兵士なのでリーフたちが到着するまでの盾にしかすぎない。もし助かっても仲間にもならないので、ここは心を鬼にしてリーフ軍のために身を捧げてもらおう。グレイドは歴戦の騎士だけあってステータスは全体的に高く、持っている武器も銀の槍なので都市の守りにつかせておけば、地形効果も手伝って滅多にやられることはない。少なくともリーフたちが到着するまでは持ちこたえてくれるだろう。そして忘れてはいけないのが、グレイドとセルフィナは夫婦の関係にあるということ。久々の対面なので合流できたらぜひとも話しかけたい。

ロングアーチにさえ注意すれば、ボスは倒しやすいし、敵はあまり強くないしでわりと簡単なマップだ。

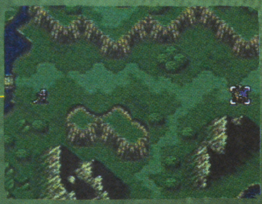
ポイント1

グレイドは都市の守りに入ってもらい、あとの兵士はこの写真のように陣形を組み、できるだけ敵が侵入してくるのを防ごう。攻撃して反撃をくらうのももったいないので、こちらからは攻撃をしかけないように。あくまでこの兵士たちは時間稼ぎが目的なのだ。もし、誰かがやられて陣形がやぶられても、グレイドには攻撃させないようにしたい。この都市が敵の手に渡ってしまったら、その場でゲームオーバーになってしまう。銀の槍も耐久度が20しかないので、いちいち攻撃をしかけていたらすぐになくなってしまうぞ。

ポイント3

上の3点写真のロングアーチとビショップは飛行ユニット以外行けないところに配置されていてとてもイヤラシイ。ほかのロングアーチの攻撃範囲に入らないことを確認したら、戦闘キャラクターを誰かかついで一気に接近する。あとは降ろして攻撃させてまたかついで……と、くり返すのだ。もし、カリンの攻撃力が成長しているなら彼女ひとりに任せてしまってもかまわない。ただし、時間がかかりすぎても面倒なので、倒すのなら1ターンでケリをつけたいところだ。もし倒せそうもなかったらあきらめて誰かを連れてこよう。

ポイント2



敵の増援部隊はここからのみ。しかもボウナイトだけなので恐るるに足らない。まわりのロングアーチを倒したら経験値を稼ぐためにわざと出現させるのもいい。ナイト系なので捕らえることができないのは残念だが、接近戦で反撃をくらわないのはうれしい。ふたりがかりくらいで、出てきたら速攻で倒すようにすれば問題はない。しかし、際限無く出現するのでキリがいいところで、増援ポイントをふさいでしまったほうがいい。グレイド救出が最重要だ。

ボス戦

ボスのリストはジェネラルなのだが、城などで戦わないため、とても倒しやすい相手。功を焦ったのか、前面に出てきてしまうので、魔法やハンマーのエジキだ。接近間接両方できるが平地に誘い出せば対等な条件で戦える。装備によってはむしろ有利か。ただ残念ながら、体格が20(最高)なため捕らえることはできない。しょうがないので、やられる前に殺ってしまおう。ジェネラルの弱点はいままでどおり、魔法かハンマー、アーマーキラーなどだ。キラーランスにさえ気をつければ大したことのないボスだと言えよう。

敵データ

フリージ兵	所持アイテム
ロングアーチ×6	ロングアーチ
アーチナイト×3	ロングボウ
ランスアーマー×9	てやり
アクスアーマー×5	バトルアクス
ソルジャー×5	てやり
アーチャー×5	ショートボウ
マージ×2	サンダー
プリースト×2	ライブ
ビショップ	サンダーストーム、エルファイヤー、リブロー、きずぐすり
リスト（ジェネラル）	キラーランス、どくの弓、きずぐすり×2

入手アイテム

ハンマー、ナイトブルフ、アーマーキラー

[第14章] 総攻撃

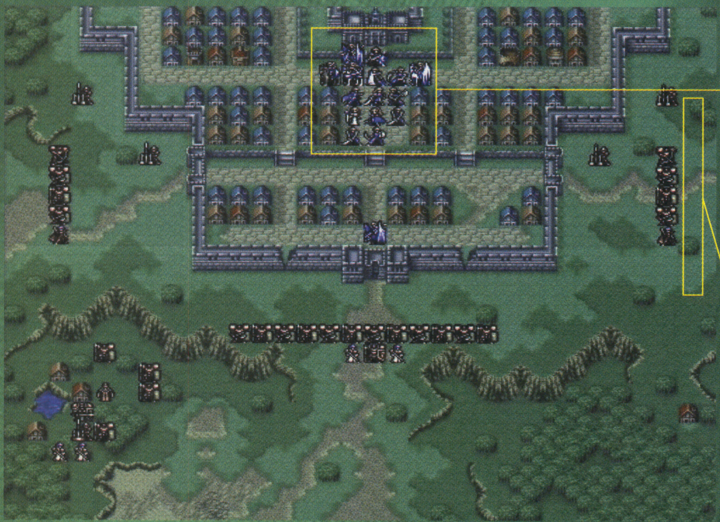
ターラ激戦区

ここでの目的は10ターンの間、敵の攻撃からこの街(ターラ)を守ることだ。いつもだと10ターンなんてあっという間なのに、守る立場になると急に長く感じるから不思議だ。

市街戦でキモとなるのは、どこで敵を迎撃するかということになってくる。まわりにはロングアーチがウマイ具合に配置されているので、移動しながらの攻撃は無理。どこか1ヵ所にとどまって、回復してもらいながら戦うという方法が有効だ。

マップ左下のほうにいる、ボスのパウルス率いる一団は手だしをしなければ襲ってくることはないので無視してもかまわないが、すぐ近くに民家があるのでがやっかい。しかも、この一団の中にいるアイアンアーチは、ロングアーチの強化版で射程距離はなんと15マスあるうえに、攻撃力がメチャクチャ高い！ 誰が行こうが確実に攻撃をくらうというわけだ。そこで役に立つのがワープの杖。グラフカリバーを装備したアスベルをパウルスのすぐ隣に送りこんでやれば楽に倒せるぞ！ この民家には意外な人物が待っているので、指定されたキャラクターで訪れよう。

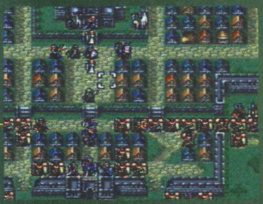
ターラ市街の民家は訪れておくとのちのち良い事があるかも!？



ポイント2

ターラ市街のあるところに住んでいるホメロスという吟遊詩人(バード)。女に弱いというわかりやすい弱点があるので、ここは女性陣に頑張ってもらえば仲間になるかもしれない。しかし、女の好みにとってもうるさく、自分の気に入った女の子じゃないと相手にしてくれない。どうやら人妻や子供は問題外らしい。それ以外でリーフ軍の女性キャラクターといえば……？

ポイント1



侵入してくる敵を迎撃するにはこの配置。ロングアーチの射程からは外れるし、つねに1対1になれるからだ。飛び道具での攻撃は多少くらうが、移動可能な範囲に配置したナンナやサフィを使って回復できる。また、セイラムは杖も使えるのでヨツムンガントといっしょにライブを持たせておこう。アスベルもクラスチェンジすれば杖を使えるようになる。敵はアーマー系が多いので、有効な武器を装備して倒していくか、弱い武器を装備して足止めに徹するかしよう。レベルアップを望む

ポイント3

マップの左右から出現するアーマー軍団は6ターンくらいで出なくなるが、8ターン目にトラキア軍が帝国の援軍として登場する。そして、9ターン目には悪名高いベルクローゼン“黒バラ”が満を持して登場。ダークマージの一団なのでやっかいだ。とりあえず、2ターン踏ん張ればいいのでベルクローゼンが出てきたら、迎撃範囲を狭めてマップ上部のほうで戦うといい。うまくいけば交戦せずにクリアできる。

入手アイテム

リザイア、ドラゴンランス

武器屋	
ほそみの剣	2600G
てつの大剣	2000G
ぎんの剣	4200G
はがねの弓	3200G
道具屋	
サンダー	3200G
ライブ	2200G
きずぐすり	600G
どくけし	1500G
Sドリンク	5000G

6ターン目で増援部隊撃ち止め。
8ターン目でトラキア軍登場。
9ターン目でベルクローゼン「黒バラ」(ダークマージ軍団)登場。

ボス戦

バルダックはほかのアーマーたちといっしょに攻めこんでくるので迎撃しやすいが、マスターランスを装備しているのがやっかいだ。これは2回攻撃できるうえ、飛び道具にもなるというすぐれものだ。民家などに居座られるとやっかいなので、こちらの攻撃範囲に入ってきたら倒しに行こう。なぜかキラーボウに持ち替えて攻撃してくるときがあるので、このチャンスは逃さないように。反撃をくらわない接近戦に持ちこんでしまえ！ ただし、体格が最高値なので捕らえられないのが残念だ。

パウルスは守備力が最高値ということに注意が必要。いくらハンマーやアーマーキラーを使おうが、必殺技がでない限り勝利は難しい。しかもマスターアクスに加え、魔法も使えるので反撃されたら死は確実だろう。総合的に見るとコイツの相手をできるのはアスベルしかいない。グラフカリバーなら必殺率も高いので1ターンで倒すことができる。が、よくみると、おおたてのスキルを持っている。発動するとすべての攻撃を防ぐという恐ろしいスキルだ。みきりのスキルをもつマリータに攻撃させたいが、あまりにも危険すぎるので、やめておいたほうがいい。発動率は低いみたいなので、発動しないことに期待したほうが安全。

敵データ

フリージ兵	所持アイテム
ロングアーチ×4	ロングアーチ
アイアンアーチ	アイアンアーチ
アクスアーマー×6	バトルアクス
ランスアーマー×6	てやり
アクスアーマー×4	ハンマー
ランスアーマー×2	グレートランス
ボウアーマー×2	ロングボウ
マージ×2	サンダー
ランスアーマー×4	キラーランス、きずぐすり
プリースト×2	ライブ
プリースト×2	リブロー
ビショップ	サンダー、リブロー、サンダーストーム、ライブ
バルダック(ジェネラル)	マスターランス、キラーボウ、ナイトキラー、きずぐすり
パウルス(バロン)	マスターアクス、トルネード、きずぐすり

[第15章] 二つの道

リーフのとるべきはひとつの道

いままで一本道で進んできたが、ついにこの章のクリアー後に分岐をことになる。む。アウグストとドリアスが言うには、兵士は少ないが危険が多いメルフィーユの森から帝国の裏側に侵入するか、敵が待ち構えているノルデン砦を落し、帝国の正面から堂々と侵攻するルートのふたつがあるという。どちらを選択するかはプレイヤーしだいなので、よく考えてから決断しよう。基本的にはどちらのルートも難易度はさほどかわらないものの、仲間になるキャラクターと得られるアイテムが違ってくる。果たしてどっちがいいのか？

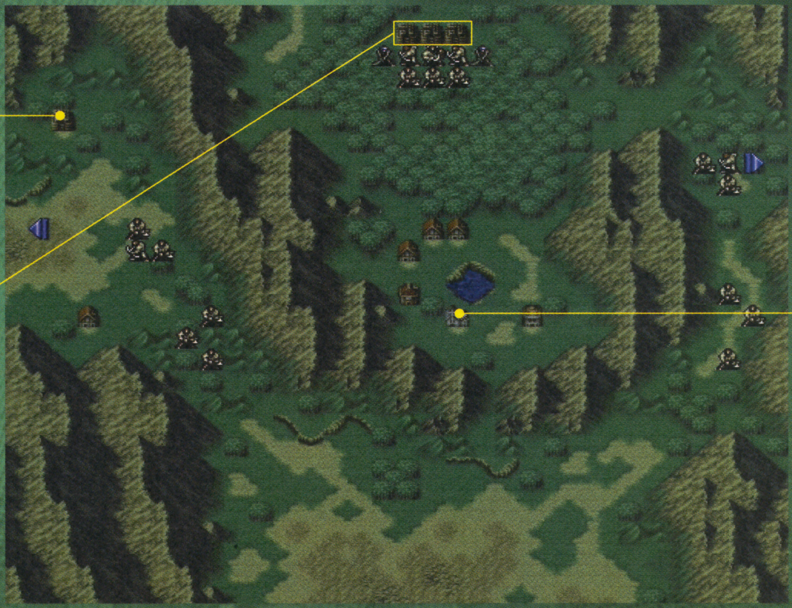
さて、その前にここをクリアーしなくてはいけない。マップ上部の砦から増援部隊がたくさんでてくるので、疲労度に気を配りつつ、経験値＆アイテム稼ぎをしてからクリアーしても遅くはない。ただし、山賊たちは優先して村を破壊しにくるので、率先して訪問するように。ちなみに村を守ってくれている傭兵には話しかけることができる。

ポイント3

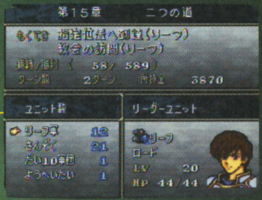
14章でさっさと逃げ出してしまった、自称シャナム王子がまたまた登場。しかも所属はなぜか山賊になっている。ステータスを見てもたいして強くないし、王子がねぎりのスキルなんて持ってるわけないし、やはりどう考えてもニセモノだ。しかし、このシャナム（偽者）を本物と勘違いしてしまう人物がリーフ軍にいるのだ。剣を修行中のある人物といったらあの娘しかいないだろう。もし可能であれば話しかけてみよう。思いがけないできごとがおこるはずだ。でまかせ男も、たまには役に立つことをしてくれるらしい。

ポイント2

敵の増援部隊はこれらの砦から出現する。が、両方ともふさがなくても大丈夫だろう。ただ、マップ左にある民家を訪問していないのなら、左上の砦は飛行ユニットを使ってふさいだほうがいい。ここまできて民家を廃墟にされてしまってはもったいなさすぎる。また、3つ並んだ砦からは、ターンが進むといい武器を持った敵がつぎつぎと現れるので、急いでないのなら、それまで待ってみるのもいい。その前に意外な人物が出てくるのだが。



ポイント1



クリアー条件をみると教会の訪問というのがあるのに気がついたかな？　指定位置まで行かなくとも教会を訪問すればクリアーできるということになる。じつは飛行ユニットの輸送を使えば2、3ターンでこの章はクリアーできてしまう。スタート地点から上に輸送し降ろして訪問で終わり。しかし、せっかく敵も弱いマップなのでクリアーするのはお金などを稼いでからにしよう。

ボス戦

山賊の親方であるザイルはウォーリアなので、例によって魔力以外の能力が高い。しかも体格は最高値なので捕らえるのは絶対に不可能だ。銀の斧やポールアクスなど持っているアイテムは魅力的だが、あきらめて倒してしまおう。基本的に接近戦はしてこない。毒の弓を装備して攻撃範囲内にいるキャラクターを狙ってくる。命中率は低いので回避率の高いキャラクターなら安心できるが、もし、弓が当たってしまうと攻撃力が高いうえに毒までもらうのでやっかいだ。ザイルは囲んで攻撃してやろう。体力が多いのでそう簡単にはくたばらないが、魔法である程度体力を減らしてから、攻撃力の高い武器で攻撃すれば大丈夫。

敵データ

	所持アイテム
さんぞく	
マウンテンシーフ×8	はがねのおの
マウンテンシーフ×2	はがねのおの、きずぐすり
ハンター×4	はがねの弓
マウンテンシーフ×3	ハンマー
ソードファイター×2	てつの大剣
ザイル（ウォーリア）	ぎんのおの、ポールアクス、どくの弓、きずぐすり

入手アイテム

スキルリング、アーマーキラー、キラーランス、ウルの書、レスト

［第16章A］ノルデンライン

ケンプフ将軍の最後

ここでは11章のダンドラム要塞で逃げ出したケンプフ将軍が再度立ちはだかる。ぜひともオルエンとフレッドを出陣させて因縁の対決に決着をつけたい。ケンプフは最初は作戦どおりに待機している橋から動かないが、リーフ軍にオルエンが加わっていることを知ると作戦を無視して暴走し始める。そこをつけ狙えば、後方からコノモール将軍率いる援軍が来る前に決着をつけることができる。

最初にぶつかるであろうナイト軍団はスリープの剣に注意しよう。当たってしまうと魔力に関係なく眠ってしまう恐ろしい武器だ。レストの杖を使うという手もあるが、そんなことをするより、攻撃される前に倒したほうがいい。有利な地形に誘いこむのがコツだ。たとえばマップ下の砦あたりなんか、迎撃に適しているといえるだろう。しかし、あることをすれば、このナイトたちとの戦闘を回避できる。また、はねばしのところにある民家は絶対にリーフで訪れよう。15章でチラッとでてきたあの人物が休憩しているぞ。

ポイント3

ケンプフの守っている橋に接近するためには必ずロングアーチの洗礼を受けなければいけない。しかし、地形効果が期待できる下の森側から、回避率の高いふたりくらいでロングアーチを強襲する戦法が使える。ダメージをくらったときのために、サフィやリノアンにはリブローを持たせておくといい。ロングアーチさえいなくなってしまえば、恐いのはボスのブルックだけだ。また、カリンはイリオスに話しかけることがきる。話たか否かによってナイト軍団との戦い方が違ってくる。うまくいけば……!?

ポイント1

このふたつの民家は、なんと2、3ターン目に壊されてしまう。普通に進めていてはまず訪問するのは不可能。そこで活躍するのが仲間になったばかりのドラゴンライダーたち。マップ左上の民家はなんとかなるが、ロングアーチのそばにある民家は一筋縄ではいかない。かついだりおろしたりするタイミングをちょっとでもずらすと、訪問できないか、イリオスのサンダーストームのエジキになってしまうので難しい。

ポイント2

ここのロングアーチをたおして、その足で民家を訪問する方法を教えよう。まず、1ターン目にロングアーチの射程距離ぎりぎりのところで、たとえばシヴァをかついだカリンと、誰もかつがない状態のディーンを待機させる。2ターン目にカリンにMアップの魔法をかけ魔法防御をあげ、写真のような配置で待機。3ターン目にシヴァにロングアーチを破壊させ、ディーンでかついで左下のほうに避難。カリンは民家を訪問し、そのまま川を渡り弓攻撃をくらわず、つぎのターンにイリオスに隣接できそうな位置で待機する。イリオスのサンダーストームは必殺がでやすいが、魔法防御がアップしているため、即死することはないだろう。カリンの成長状態にもよるが、順調にレベルアップさせていれば、少なくとも2ターンは耐えられる。

敵データ

さんぞく	所持アイテム
マウンテンシーフ×2	ハンマー
フリージ兵	
ロングアーチ×6	ロングアーチ
ランスアーマー×4	キラーランス、きずぐすり
ソードアーマー×4	グレートソード
ソシアルナイト×3	スリープの剣
ランスナイト×3	ナイトキラー
アーチナイト×2	ロングボウ
トルバドール	レイピア、ライブ
アクスアーマー×3	バトルアクス
ソルジャー×3	てやり
アーチャー×3	ロングボウ
マージ×2	サンダー
ビショップ	リブロー、エルファイヤー
イリオス(マージナイト)	サンダーストーム、マスターソード、トロン、たいようM
ケンプフ(マージナイト)	どくの剣、トロン
ブルック(ジェネラル)	マスターランス、アーマーキラー、マスターボウ、ナイトキラー

ボス戦

まずは、ケンプフとの戦いが待っている。なんの地形効果もない橋の上にいるので、11章で戦ったときより楽。裏からロングアーチを強襲した場合は、砦の上に乗れるのでかなり有利だ。ケンプフのまわりにいる兵は彼の合図がでるまで動かないので、ケンプフを倒すまえに全員倒しておこう。オルエンがケンプフに話しかけると逆上して暴走する。ジェネラルのブルックはいままで出てきたジェネラルの中でも屈指の実力者。地形効果もあるが、アーマー系のくせに命中率と回避率が高いのだ。しかも、マスターボウとマスターランスを持っているので、まず接近戦はさけたほうがいい。オーシンかブライトンにハンマーをもたせていかりが発動するのを待つという手があるが、ハンマーの命中率を考えるとちょっとつらい。堅実にいくのならアスベルのグラフカリバーだろう。オルエンのダイムサンダは命中率が低いのでやめたほうがいいぞ。

入手アイテム

入手アイテム：せいすい、はねばしのかぎ、ナイトブルフ

[第16章B] 暗黒の森

ロプト神殿に潜む謎

ドリアスが助言する通り、ここは一度入ったら出られないといわれているほど危険な森。極端に進軍が遅くなるのでナイトたちにはお休みしてもらい、飛行ユニットと徒歩ユニットで編成しよう。とくにホメロスをいれておくのを忘れないように。

この森にはところどころにある仕掛けがしてあり、その上に敵味方問わずユニットが止まったときに発動する仕組みなっている。この仕掛けはあるときは愕然とし、あるときは助けられることもある。ちなみに、マップの中央のボスがいるところは、じつはロプトの神殿。何が待っているかは行ってからのお楽しみ。

メルフィーユの森はマップ自体は狭く、レアアイテムを持ってる敵ばかり。しかもイベントまであるのでお得なマップといえるだろう。ただし、調子に乗っていると恐ろしい目に会うのがこのゲームの恐いところ。慎重に進んだほうがいい。

ポイント2

のん気にも暗黒の森を散歩するサラ。ロプト大司教の孫娘らしいのだが正体は不明。なぜかリーフのことをなんでも知っている。リワープを使っていろんなところに移動するのでなかなか捕まえにくいが、最初にワープしてきたところで話しかけてみよう。また、いつの間にかベルクローゼンの中にシャナム(偽者)がまぎれ込んでいる。親友のホメロスも、その節操のなさに呆れ気味だ。注意してあげれば更正するかもしれない。そういうことも親友の役目だ。

ポイント1

これがとても恐ろしいバサークの杖。かけられると混乱してしまい、味方に襲いかかってくる。だいたい戦闘能力が高いキャラクターを狙ってくるので、レストの杖を持ったリノアンなどをいっしょに行動させよう。なお、バサークの杖の耐久度は3しかないので、かけられたらレストしておけばそのうち壊れてくれる。レストの耐久度は5なので、回復できなくなるということはない。強いキャラクターはくれぐれもひとりで行動しないように注意しておこう。

ポイント3

配置されている敵はいい武器やアイテムを持っているが、スキルを身につけている者もいるのだ。たとえば、右上にいるソードマスターは3つもスキルを取得しているし、右下のバーサーカーとウォーリアはいかりのスキルを身につけている。捕らえたいが下手すると死人がでる。慎重にいきたければ手をださないことをオススメする。それでも欲しいばあいは、キラーランスを装備させたディーンなどで襲いかかるといい。

敵データ

ベルクローゼン	所持アイテム
マーシナリー	スリープの剣
マーシナリー	キルソード
マーシナリー	ぎんの剣
マーシナリー	マスターソード
マーシナリー	かぜの剣
マーシナリー	ポールアクス
ソードマスター	ぎんの剣、げっこうM
おどりこ	どくの剣
バーサーカー	ブージ
バーサーカー	どくのおの
バーサーカー	デビルアクス
ウォーリア	マスターボウ
スナイパー	ぎんの弓
ダークマージ×3	ヨツムンガント、リワープ
ダークマージ×3	ヨツムンガント、リブロー
ラインコック(ダークビショップ)	ヨツムンガント、バサーク

ボス戦

バサークの杖がとってもうっとうしいラインコック。ダークビショップなので、使う魔法はヨツムンガントだ。バサークの杖がなくなってしまえばただのダークマージなので、森などから間接攻撃すればあっさり倒せてしまう。スタート直後にアスベルをカリンにかつがせて、いきなりロプト神殿を襲撃することもできる。ロプト神殿は増援ポイントでもあるので、速くから押さえたい人はこの方法が有効。しかし、ダークマージはもらえる経験値が高いので、レベルが低いキャラクターはレベル上げの格好の材料といえるだ。そのときのメンバーの状況次第で作戦を変えよう。

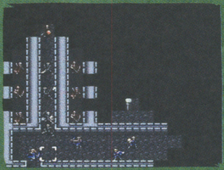
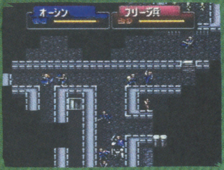
外伝マップポイント攻略

第11章外伝　マーダーホレス　地下牢獄ふたたび

捕らわれている子供たちを救出すべく、またまた地下牢獄にやってきたリーフたち。どうやら子供に混じって大物が捕らえられているようだ。衛兵にやられる前に救出してあげたい。また、フレッドもオルエンを助けに来るが、この時点ですでにリーフの仲間になっている。またオルエンも牢屋から出してあげればリーフ軍に加わってくれる。パラディンとマージナイトが加わってくれるなんて、こりゃ頼もしいね！

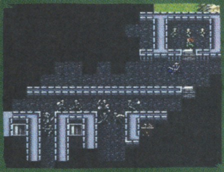
ここの通路はどこをあるいても両サイドから間接攻撃をくらうので、ダメージ覚悟で一気に突き抜けるかこちらも間接攻撃で1体ずつ撃破していくかのどちらかだ。子供たちを救出したあとは、離脱するまで面倒を見てあげること。全員無事に離脱すれば、いまは何もなくてもいずれ役に立つときが来るだろう。このマップに限らず、人命は絶対に救してこそ義勇軍というものだ。

ポイント1

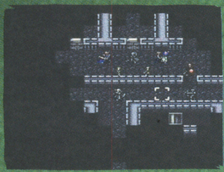
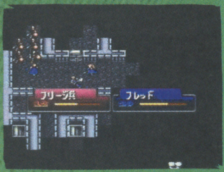
このように両サイドから間接攻撃、前からは直接攻撃と、かなりイヤラシイ敵の配置。あとから通路をとおるキャラクターのためにも、両サイドの敵はできるだけ倒しておきたい。アスベルとロナンにひとり残らず倒してもらうといい。とりあえず、この通路を抜ければ一段落するが、ボスに近づくと見えないところからメティオやサンダーストームが飛んでくるので油断はできない。ダメージを受けたときにために、きずぐすりはひとり1個は持っておきたい。

ポイント2



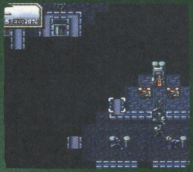
オルエンの救出はフレッドに任せておこう。衛兵が襲ってくるが雷の剣で倒せてしまうので問題はない。オルエンを救出したら、すぐにダイムサンダを渡し、戦闘態勢を整えよう。そのあと、リーフ軍の誰かを合流させ子供を離脱ポイントまで誘導する。このとき、衛兵の増援部隊がでるので、可能ならば子供をかついだまま戦ったほうが安全だ。下手すると子供を捕虜にする以外に殺してしまう場合があるからだ。

ポイント3

ズバリ、衛兵の増援ポイントはココ！　あと少しというところで登場するとてもニクイ連中だ。しかし、衛兵ひとりひとりの能力はたいしたことないので、子供をかついだ状態でもそこそこ戦える。心配なら壁の向こう側から飛び道具で援護してあげるといいだろう。子供が全員離脱したのを確認できれば、ここには用はない。別動隊にボスを倒してもらってさっさとクリアーしてしまおう!

ボス戦



オルトフは遠距離攻撃魔法をふたつも持っていて、射程距離に入るとバシバシ放ってくる。魔法の命中率が低いといっても、地形効果が何もないところばかりなのでくらってしまう可能性はある。だが、接近してしまえば、ほかに攻撃手段を持たないのであっさり捕虜にすることができる。近づくまでが勝負といえよう。魔力が低いキャラクターを狙う傾向があるので、きずぐすりを持ってなんとか耐えよう。ボスの部屋はカギがかかっているので、扉の鍵か盗賊の力が必要になる。その際、盗賊のフォローも忘れずに。

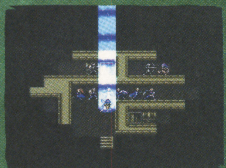
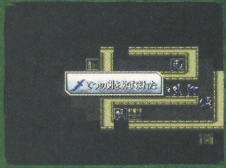
第12章外伝　ダンディライオン　リフィスの幼なじみ

義賊としてこのへんでは有名なダンディライオンの本拠地に乗りこんでいくリーフたち。盗賊の住処だけあって登場する敵は一部を除いてほとんどシーフ。す速さが高いので剣と相性の悪い斧での攻撃はまったくといっていいほど当たらない。シーフは攻撃を仕掛ける前に盗みを優先して行う特徴がある。最前線に立たせるキャラクターにはきずぐすりや軽い武器などは持たせないようにすること。また、踊り子がここで初めて登場する。特技のダンスで行動終了したユニットを再行動可能にするとてもやっかいな敵だ。そして一番頭を悩ませるのが、サフィの妹ティナによるシーフの杖だ。これは無条件に魔法をかけたキャラクターからアイテムを盗むというとんでもないシロモノ。防ぐ手立てはないので、キャラクターの回避率に頼ろう。そのうち、シーフの杖は壊れてしまう。

入手アイテム

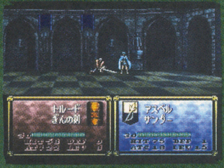
アーマーキラー、リザーブ、シールドリング、とつげきM、ナイトプルフ

ポイント1

これがある意味最強のシーフの杖。武器を全部盗まれてしまっては攻撃ができない。この章だけは多めに持って出撃するといいだろう。ティナは隣りに踊り子がいるおかげで、1ターンに2回攻撃を仕掛けてくるので本当にタチが悪い。もし、サフィがサイレスの杖を使えるくらい育っていれば魔法を封じ込めることもできる。そうでない場合は、残念だがシーフの杖が壊れるまで我慢するしかない。なんとかティナまで辿り着ければ、盗まれたものは戻ってくるので安心しよう。

ポイント2



途中にソードファイターのトルードが待ちかまえている。どうもコイツは話し合いで解決することはできないらしい。しかし、絶対に捕らえよう。そして、捕らえたらクリアーするまで解放しないで、連れて歩くのだ。トルードは歴戦の猛者らしく捕らえるのは大変。しかし、間接攻撃で弱らせて、命中率&攻撃力の高い武器で攻撃すればなんとかなる。いきなり直接攻撃を挑むとキラーソードの餌食になってしまうので、それだけは避けること。

第14章外伝　自由を求めて　市民を護衛せよに集結

マップ自体は一直線で簡単なのだが、あとからついてくるターラ市民たちを護衛しなければならないという、重大な使命がある。市民は3ターン目から出現し、14章でとった行動によって、最高6人まで奇数ターンに出現する。しかし、暗闇の中を市民といっしょに行動するのは当然ながら危険。とくに左右からシレジアの天馬騎士団(ペガサスナイト)、正面からはロプトマージがリワープ(術者がワープする)で飛んでくるので慎重にならざるを得ない。離脱できる場所周辺にも多くのロプトマージが待ち受けているので、飛行ユニットで輸送という手段は使えない。

全員を無事に護衛していくには、まずボスを倒しにいって、市民が全員そろったところで離脱させてやればいい。増援部隊はロプトマージとペガサスナイトなので、長期戦になるとこちらが不利になるぞ。

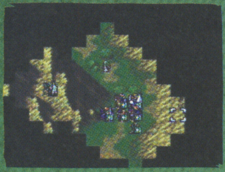
ポイント1

まず、精鋭部隊を結成しボスがいると思われる、マップ上部へ進もう。平地のところにさしかかると、ボスのコッダがフェンリルという遠距離魔法で攻撃してくる。くらったらすぐに回復させて先を急ごう。フェンリルは命中率が低いため、森や山に入ってしまえば当たる確率がグッと減るぞ。画面右端はフェンリルの射程距離外なので、飛行ユニットでマップ右上まで輸送するという手段もある。しかし、途中でペガサスナイトに襲われる可能性があるので、輸送するなら、戦闘能力の高いディーンか、回避率の高いカリンが適任だ。また、ほかのメンバーは市民が全員揃うまで動く必要はないぞ。

ポイント2

防衛ラインは、上に攻めこんだ部隊は左の写真の場所に、下で待機している部隊は右の写真の場所になる。敵より速く山に乗ってしまうことが重要だ。とくに上の場合、山に乗らないと、ボスのひとりであるアイヒマンに襲われ、やられてしまう可能性がある。下の防衛ラインでも山に乗らないと、ロプトマージのヨツムンガントをくらってしまう。ペガサスナイトはさほど強くないので、ソードファイターなどで戦えば楽勝だ。とにかく、自然を味方につけるのは兵法の基本中の基本なので、強敵と戦う場合は必ず地形に乗るように。

ポイント3

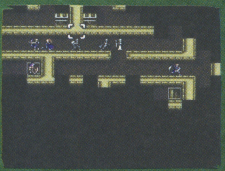


ターラ市民は自衛手段を持たないため、あっさり敵の捕虜になってしまう。なので、出現したらすぐにかついであげよう。放っておいても離脱できる場所まで歩いて行くが、そのあいだに必ずといっていいほど捕まるので、精鋭部隊がボス周辺を片づけたらかついだキャラクターたちを移動させよう。飛行ユニットで輸送するのが一番楽でいい。ターラ市民を離脱させてあげると、ある高価なアイテムを1個ずつくれるのでとても助かる。間違ってもかついだまま離脱なんてしないように!

ボス戦

まず最初に戦闘になるのが、マーシナリーのアイヒマンだ。コイツはキラーアクスというすばらしい武器を持っているにも関わらず、毒の剣を多用してくる。山に乗ってしまえば毒の剣もほとんど当たらないので魔法なり接近戦なりで倒してしまおう。一番確実なのは、やはり魔法だ。直接攻撃はアイヒマンの防御力が高いため、下手な武器じゃ大きなダメージを期待できない。かといって、威力の大きい武器は命中率が下がってしまう。ということで、ここはアスベルにまかせてしまおう。ダークビショップのコッダはこの山から絶対に動かないので、まずは接近してしまおう。同じ山に乗ってしまえばこちらが有利になる。コイツは直接攻撃でも十分倒せるので、シヴァかマリータあたりにとどめを刺してもらおう。保険としてアスベルを近くに配置し、討ちそびれたら攻撃させよう。コッダはフェンリルが脅威なだけで、あとはたいしたことはないのだ。ふたりのボスを倒したら、ターラ市民を輸送しよう。

ポイント2



宝箱はこの写真の位置にあるのだが、さきにシーフが取ってしまう。手に入れるには宝を取ったシーフを発見し、捕まえるしかない。しかし、シーフはかなり回避率が高く、おまけに体格もそこそこいいので捕らえられるキャラクターが決まってくる。まず、間接攻撃でダメージを与え、マーシナリーにクラスチェンジしたオーシンかハルヴァンで捕らえよう。このとき、斧を装備しているとまったく当たらないので、剣を装備しておくことを忘れずに。

ボス戦

ダンディライオンのリーダーであるパーン。この館の主人でもある。セイラムは話せばわかる男だと言っていたのでここは彼に説得してもらおう。隣にいるティナは姉のサフィに説教をしてもらえば言うことを聞くはず。取られたものはすべて返してもらえる。ちなみに、リフィスを出撃させていると、冒頭で行きたくないと駄々をこねるが、そのわけはパーンに話しかけてみればわかる。もし、セイラムを仲間に出来ていない場合はリフィスで話しかけること。どうもいじめっこといじめられっこの関係のようで、パーンがリーフ軍に入るのを快く思ってないようだ。

Product P
プロダクト・ピー

仮想ピカチュウ製品プロジェクト

***VIRTUAL EXTRA PIKACHU PRODUCT
FOR ALL LOVERS OF PIKACHU
AND POKEMON FANS***

Product P My First PHS
Product No.991107-NP

最近では持ってて当たり前の携帯電話やPHS。つぎからつぎへと新機種が登場するのはけっこうなんですが、どれもこれもルックス的にイマイチ。いろんなストラップを付けたりステッカーを貼ったりして工夫してるのは見かけるんだけど、モノとして欲しくなるデザインが見当たらないなんてヒトも多いハズ。そこで今回のプロダクトPは思いきって“PHS”。しかも護身機能のついたゴツイやつ!

そもそもピカチュウのイメージが“カワイイ!”っていうのは分かるんだけど、忘れてません、みなさん? ピカチュウは、れっきとした“ファイター”だってことを。日常生活はバトルの連続だし、スタジアム(というかあれはほとんど古代ローマのコロシアムでしょう)にまで出場しちゃってるし。しかもピカチュウは強力な電気系の技でボクらを守ってくれる。そんな頼れるピカチュウをそのまんまカタチにしたのがこのPHSなんだ。

基本的な機能としては子供用PHS『安心だフォン』の操作性を参考にしてみた。中央の大きなボタンによくかける電話番号(子供であれば自宅)を登録することが可能で、小さな子供でも使えるように工夫してあるというもの。さらに通話中の街頭アンテナの位置によって電話の持ち主(電話器が)がいまどこにいるかをファックスによって知ることができるという“位置情報機能”。遊びの要素としてはモニターにピカチュウのいろいろな表情が表示されたり、『ポストペット』のようなメール機能を加えることによって、充分に“なごみ系”ツールとしても楽しめでしょ。

でもこのPHSの本領を発揮するのは、やはりスタンガンだ。スタンガンとは暴漢やチカンなどの対策用に開発された護身具のひとつ。最近では通信販売などでチラホラ見かけるようになった。市販されているタイプで、10〜30万ボルトくらいの高圧電流を放電して相手を攻撃する。10万ボルトで敵を気絶させるなんてホントにピカチュウそのもの。誘拐が心配なお子さんからチカンに悩むおねぇさんまで護身用におひとついかがでしょうか?

デザインのポイントとしては、“タフなピカチュウ”を表現するための『G-SHOCK』的なプロテクターや、何となくはやっている迷彩柄、箱型のボディなど。もちろん着信音はピカチュウの鳴き声。

毎日持ち歩くPHSがピカチュウのようにキミを守ってくれるなんて、これでサトシの気分を満喫できるってわけだ。

PHSの手軽さと、より低年齢層のユーザーをターゲットにした“安心だフォン”。あらかじめ登録しておいた電話番号にボタンひとつでかけられる機能や緊急時の非常ベル、電話器がどこにあるかを遠隔操作で確認できる位置情報機能など豊富な付加価値が特徴である。

いまでは定番アイテムとして、根強い人気を誇る“G-SHOCK”シリーズ。その機能的かつ重厚なルックスが圧倒的な支持を受け人気モデルがプレミアムの対象になるなど、'90年代を代表するリストウオッチといえる。また、積極的に限定モデルや別注モデルを生産することにより独自の市場を開拓していくなどの巧みな商品戦略で、現在の若者文化のベースを築いた商品でもある。

暴漢などに襲われたときの護身用として開発された電子銃。相手の体に電極を接触させスイッチを押すことにより放電する。通常10〜30万ボルトの電圧による強力な電気ショックで相手にダメージを与えるが、電流が微少なので後遺症や傷が残らないように設計されている。攻撃された相手は感覚の麻痺や筋肉の痛み、平衡感覚の喪失などにより精神的動揺を起こすため、その場からの逃走が容易になる。あくまでも護身用である。

こんなグッズがほしい!

キミが考えたピカチュウグッズや、こんなのあったらいいなと思うものを募集します。どんなアイデアでもオーケー。小さなことからコツコツと積み上げていきましょう。アンケートはがきや官製はがきで応募してね!

product p

© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU © ピカチュウプロジェクト98

住民と巨人をつなぐのは　相変わらず感情のコミュニケーションだった
どちらかがそれを怠ったら　それはそこで終わってしまう、
とてもはかないものだった
しかし　それがある限り
住民は夢を抱き　巨人はひとりではなかった
日が暮れた
また日が登った
巨人はすっかり小さくなり、どうしていいのか分からなかった
住民も同じだった
住民のひとりが何か言い出した
始まりはいつもそんな感じだった

小宮山雄飛（こみやま・ゆうひ）　一九七三年　東京生まれ。二十六歳。
１９９６年ホフディランとしてメジャーデビュー、数々のヒット曲を送り出す。現在はホフディランとしての活動は一時休止し、ザ・ユウヒーズとして７／16にシングル『Mo untain』８／18にはファーストアルバム『AMERICAN SCHOOL』をリリース。

始まりはいつもそんな感じだった

文　小宮山雄飛
絵　ララスー・プーポ・ラボ

南の島に巨人は現れた
島の住民はどうしていいのか　全く分からなかった
巨人も同じだった
その内　住民のひとりが「木が欲しい」と言い出した
それがコミュニケーションの始まりだった
巨人はそれに答え　住民はまた愛で答えた
人々は喜び　無表情なドシンも実は同じだった
神のように崇められたドシンも、その喜びと怒りは住民と全く変わらなかった
ドシンは　住民が作る建物と同じように、大きくなっていった

ポケモン シェルター

ポケモンカルチャー最前線

七の月も知らぬうちに終了し、『金・銀』の発売も決まった今日この頃。ポケモンファンたちは老いも若きもみな浮かれている。しかし安心するのはまだ早い！　真のポケモン文化を21世紀に伝えるシェルターはまだ始まったばかり。これからが正念場なのです。

Today's Special

世界中のファンが待ち望む『ポケットモンスター金・銀』その発売日は11月21日に決定！もう待つのいや～！

子供たちの夏休みも残りわずかとなった8月27～29日の3日間。千葉の幕張メッセでは、N64とGB、それに64DDの最新ゲームが体験できるスペシャルイベント、"NINTENDOスペースワールド'99"が開催された。人、ひと、ヒトで埋めつくされた広～い会場。その約4分の1を占めるのは、ファン待望のあのゲーム、そう、『ポケットモンスター金・銀』である。

288台という前代未聞の台数が用意されていたにもかかわらず、体験コーナーでは新しい『ポケモン』の世界に少しでも触れようと多くのファンが長蛇の列を作っていた。ひとり5分間のプレイで288台、入れ替えに1分かかるとして、9時から17時までの8時間×3日間。ということは……、のわ～、約7万人の人が体験したことになるのか!?

そうそう、今回のイベントでは、ついに発売日も発表されていた。気になるその日は'99年11月21日。はっきり言って、これは子供たちの冬休みをなくそうという陰謀ではなかろうか？　ってゆーか、学校は11月21日から冬休みにするべきだ。まあでも、発売日は日曜日だから、子供のためにお店に並んで会社に遅刻するお父さんは減ることでしょう。

は？ 内容ですか？ すみません、1時間以上並んで5分間プレイしただけなので、よく分かりませんでした。でも最初に日付と時間、曜日を入力したのと、ウワサの"ポケギア"が最初から貰えた、ってことはお伝えしておきましょ。

『ポケットモンスター金・銀』のパッケージも展示されていた。ガラスケースの中に山積み。中身は？　ねぇ中身は？

発売日が正式発表 今年の冬はおコタでポケモン!?

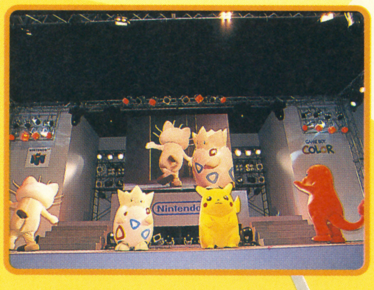
'99年11月21日発売予定で3,800円。もちろんGBカラー対応。体験コーナーのボードによると、完成度は90パーセントとのこと。

幻のポケモン"ミュウ"のプレゼントコーナーもあったのだ

ズラリと並んだグリーンのマシン。これじつは、幻のポケモン"ミュウ"をプレゼントするためだけに用意されたミュウ専用マシンなのだ。全部で20台用意されていて、3日間でなんと5万人の人にプレゼントされたらしい。

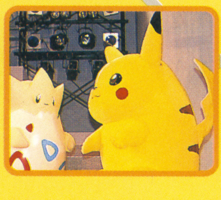
今回のミュウ、おやの名前は"マクハリ"

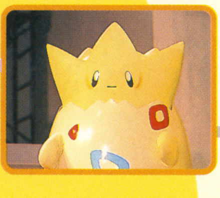
ミュウをもらえるのは事前に申し込みをした、"ミュウプレゼント券"を持っている人だけだったけど、マシンの前には家族連れがいっぱい並んでいた。幻のポケモンに会えた子供たちはみんなニコニコ。ちなみに、今回プレゼントされたミュウのおやの名前は、会場にちなんでマクハリになってました。



メインステージでは、着ぐるみポケットモンスターショー"トゲピーをゲットするのニャ！"が、毎日2回ずつ公演され、子供たちに大ウケだった。出演はピカチュウ、ニャース、ヒトカゲ、そしてアニメですっかりおなじみになったトゲピー。みんなアニメと同じ声だったぞ。内容は、トゲピーにラブラブのニャースが、なんとかピカチュウたちをトゲピーから引き離してしまおうと悪だくみをしてドタバタが始まる……、というコミカルなもの。なんだか、ニャースがとってもいじらしかったニャア。

着ぐるみポケモンショー "トゲピーをゲットするのニャ！"





第3回ポケモンリーグ　任天堂公式トーナメント全国大会

ニンテンドウカップ'99

スペースワールド'99の最終日に行われたポケモンリーグの全国大会。メインステージ前は大勢の観客で埋めつくされ、ステージ上には地区予選で優勝した12人のトレーナーが並んでいた。開会宣言のあと始まったポケモンバトルは、もうスゴイの一言。卓越した戦術と駆け引きが飛び交うギリギリの攻防に、会場から拍手とどよめきが絶えることはなかったのだ。

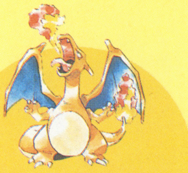
さすがに激戦を勝ち抜いてきたトレーナーたち。みんな"わざ"や"タイプ"を熟知しているから、勝敗の決め手となるのは戦術と的確な判断、それに多少の運だ。そんな、ひとつでもミスをしたほうが負けという緊迫した大接戦を勝ちあがり、見事優勝に輝いたのは東京大会代表の青木 幸文くん。試合ごとにエントリーする3匹の組み合わせを変えたり、相手のポケモンに合わせて絶妙なタイミングでポケモンチェンジしたりと、本当にすばらしい戦術を見せてくれた。会場で見ていたトレーナーは、とても参考になったんじゃないかな。

さて、今回はその青木くんにお願いして、大会で使ったポケモンのデータを特別に教えてもらったので、右に掲載しておこう。さすがにステータスもかなり高いし、覚えさせた"わざ"もよく考えられている。手間ヒマかけてじっくり育てないと、こんなに強いポケモンは育たないはずだ。一生懸命育てたポケモンたちといっしょにゲットしたキラキラ光る優勝楯は、きっと一生の宝物になるよね。それから、残念ながら優勝はできなかったけど、ほかのトレーナーたちもじつにすばらしい戦いを見せてくれました。次回もまた、がんばって優勝をめざそうね。彼らだけでなく、会場で見ていたすべての人にとって、今回のポケモンリーグは夏休みのいい思い出になったことでしょう。

東京大会代表どうしの戦いとなった決勝戦を制し、見事に優勝をゲットした青木くん。任天堂の今西さんからは優勝盾と『ポケモン金・銀』の目録をもらって大喜び。日本一のポケモントレーナーの誕生だ！

全国各地の激戦を勝ち抜いてきたトレーナーたちの勇姿。ひときわ注目を集めていたのが、愛媛大会代表の女の子、野並 萌ちゃん(おそらく最年少)と、64マリオスタジアムでおなじみの山本 紫織ちゃん。

青木 幸文くんのエントリーポケモン㊙データ

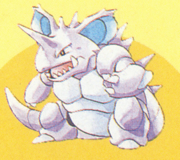


★リザードン★

HP	180	〈わざ〉
こうげき	135	きりさく
ぼうぎょ	124	かえんほうしゃ
すばやさ	151	じしん
とくしゅ	134	じわれ

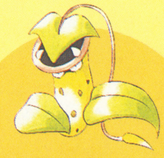
★ライチュウ★

HP	166	〈わざ〉
こうげき	135	10まんボルト
ぼうぎょ	98	でんじは
すばやさ	151	なみのり
とくしゅ	139	みがわり



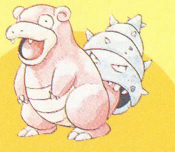
★ニドキング★

HP	187	〈わざ〉
こうげき	143	じしん
ぼうぎょ	126	カウンター
すばやさ	136	なみのり
とくしゅ	124	つのドリル



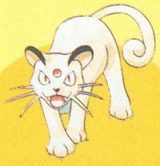
★ウツボット★

HP	181	〈わざ〉
こうげき	148	はっぱカッター
ぼうぎょ	115	ねむりごな
すばやさ	121	のしかかり
とくしゅ	146	つるぎのまい



★ヤドラン★

HP	193	〈わざ〉
こうげき	111	サイコキネシス
ぼうぎょ	159	ねむる
すばやさ	81	ドわすれ
とくしゅ	131	かげぶんしん



★ペルシアン★

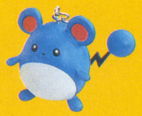
HP	171	〈わざ〉
こうげき	121	きりさく
ぼうぎょ	109	いやなおと
すばやさ	166	はかいこうせん
とくしゅ	108	みがわり

ポケモングッズがいっぱい!!

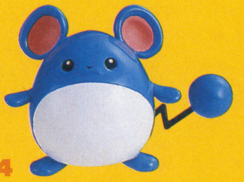
会場の一画に設けられた物販コーナー。こちらではポケモン関連のキャラクター商品がたくさん用意されていて、終日買い物待ちのお客さんでいっぱい！　最高で3時間待ちだって。在庫は大量にあったらしいけど、それでも最終日には品切れ続出。世の中不景気なんてウソだね。

1

2



3



4

5

1 マリルのぬいぐるみ(大・6,800円、小・1,200円/トミー)。もっとも人気だったグッズのひとつがコレ。新キャラクター、マリルのムッチャかわいいぬいぐるみを、子供たちが会場のあちこちで抱っこしてました。

2 ポケモンカードイントロパック(2,070円/メディアファクトリー)。これさえあれば、すぐにポケモンカードゲームがはじめられるというお得なパック。道具一式とデッキがふたつ入っている。

3 携帯ストラップ(各600円/トミー)。こちらも売れ筋だったピカチュウ、マリル、エレキッド、レディバの携帯ストラップ。とくにマリルは、毎日午前中には売り切れだったらしい。4本ぶら下げて歩いている人もいたね。

4 りるりるマリル(1,500円/トミー)。機械仕掛けでりるりる(？)動くマリルのおもちゃ。超ラブリー。

5 モンコレキーホルダー(各500円/トミー)。『ポケモン金・銀』に登場する新ポケモン6匹のキーホルダー。全部買う人も多かったとか。

9月号では遊び方の流れを紹介したけど、もうルールは身についた？
今回はカードの種類を説明しつつ、お手本デッキの内訳を紹介。

少しごぶさたしちゃったけど元気だったかな？
われらカード虎の穴のロケット団計画は着々と牛歩戦術で前進しておるのだよ。
キミたちもがんばってついてきてくれたまえ。でもルールは守ってお行儀よくね！

1

カード虎の穴

ピカチュウのカードひとつとっても、絵柄違いなどで何種類もあるという『ポケットモンスターカードゲーム』。だが、それらのすべては4種類に大別されるのだ。

まずは、進化形でないポケモンの名前がついてる“たねポケモンカード”。ポケモンカードゲームは、このカードを戦わせる遊びなので、コレがなければはじまらない。

つぎに、進化形のポケモンの名前がついてる“進化カード”。単独では使えないカードで、たとえば、自分の場にたねポケモンカードのピカチュウが出ているとき手札に進化カードのライチュウがあれば、それを使ってピカチュウをライチュウに進化させることができるという具合だ。

それから、TRAINERと書かれているのは“トレーナーカード”。使うと、対戦が有利になるなど、さまざまな効果があらわれるカードだ。

そして、ENERGYの文字がある“エネルギーカード”。たねポケモンカードにワザを使わせるために、つまり戦うために必要なカードだ。例外をのぞいてエネルギーカードは拡張パックには入っていないので、ゲームで遊ぶためには8月号で紹介したスターターパックを買う必要がある。

で、この4種類を自由に組み合わせた60枚のセットを“デッキ”と呼び、コレを使って対戦するのだ。極端な話、たねポケモンカードだけ60枚集めてデッキを作ることも可能だが、デッキ作りにはバランスやルールというものがある。詳しくは今後フォローしていくとして、ここではひとつの例をお見せしよう。ポケモンカードジムのジムトレーナーの方が組んでくれた、“アニメのロケット団”をコンセプトとしたデッキだ。種類と枚数のバランスを参考に、最初はコレをまねてみるべし。

キミもロケット団！

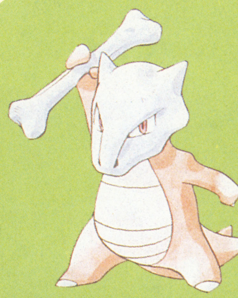
『拡張パック第4弾 ロケット団』と、『ジム拡張第1弾 リーダーズスタジアム』『ジム拡張第2弾 闇からの挑戦』に入っているロケット団関連のカードを使って、わるそうなデッキを組んでみないか？

●デッキの内容とコンセプトを明記の上、〒151-8024 渋谷区代々木4-33-10 (株)アスキーファミ通NP編集部 ポケモンシェルターR団係まで

1 “アニメのロケット団”デッキの内訳。たねポケモンカードはアーボ×4、ドガース×4、ベロリンガ×3、ニャース×4。進化カードはわるいアーボック×2、わるいマタドガス×3、わるいペルシアン×2。トレーナーカードは、好きなモノに“ロケット団のおねえさん”、“ボスのやりかた”の2枚を入れた計18枚。それにエネルギーカードの草×17、無色×3だ。

カラカラ（こどくポケモン）
かぶっている骨が頭にぶつかると、カラカラと音がすることから名前がついたんだとか。その鳴き声は骨のなかで響いて、もの悲しいメロディを奏でるらしい。ポケモンタワー内のBGMもかなり悲しげだが、それにこの鳴き声が加わっちゃったらどうしましょう。

ポケモン不幸自慢大会があったら優勝候補筆頭のカラカラ。
骨かぶって、大声で泣いておまけに分類までも
“こどくポケモン”だなんて！
でもね、そんなカラカラにもちゃんと未来はあるのです！



ガラガラ（ほねずきポケモン）
ポケモンにおける進化は、まだ研究の段階なのでハッキリ定義づけできない。もし、そこに成長の要素が含まれるのなら、カラカラ時代の骨をずーっとかぶってたことになる。ジャストフィットってカンジだが、ちょっとキツそうだ。もともとは体も小さく弱かったという、カラカラ時代を彷彿とさせるような設定がある。

麗しのポケモン

ポケモンといえばピカチュウやニャース。
でも、ほかにも、愛すべきポケモンたちがいる。

アニメでサトシが連れているピカチュウたちのイメージが強いからか、ポケモンにはあまり同じ種類でつるんでいるイメージがない。同じ種類の友だちがめったに登場しないのはもちろん、親兄弟などの血縁関係とか種族とか、そーゆー方面がなんとなく希薄だ。同じ種類やその進化形で固まって暮らしているポケモンを描いたアニメのエピソードだって、何話かあるんだけどね。それにプレイヤーにしてみれば、ゲーム上では「コレは草系」とか「コレはニドランの進化形」などと、明確にグループ分けしてるってのにね。

だが、そーゆーものを強烈に感じさせるのがカラカラだ。カラカラは、死に別れた母親の骨を頭にかぶっているという設定で、“こどくポケモン”に分類されている……。寂しいときは大声で泣く(鳴く!?)んだそーだ。生息域も、シオンのポケモンタワーという悲しいところだ。ううっ、かわいそうだよぉ……。

しかし、血縁関係とかをひきずってないポケモンが多いなか、ず～っと母親の影をひきずっている甘えんぼうが“こどくポケモン”とは、コレはなにかの象徴に思えてくる。筆者に言わせれば、ポケモンはみな孤独なのだ。早いうちに親から立派に自立して、ひとりで生きていく。それゆえ、異種のポケモンとなかよくするという社交術も身につくし、トレーナーとの友情を越えた関係も成立するのではないだろーか!?

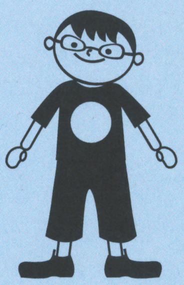
だが、きっと自分のカラと母親のホネに閉じこもっているカラカラには、そんな処世術は備わることはないのだろう（と筆者は勝手に思っている）。社会に適応するのがヘタで、不器用で、いまだに自立できない甘えんぼうで……なんとも好感が持てるキャラクターではないか！

しかも、カラカラはただのモラトリアムポケモンには終わらない。ちゃんとガラガラに進化して、世間を渡り歩いていくこともできるのだ。

大人のための ポケモン講座

第4回・アニメ版 そのいち

講師／長尾 剛



子供に『ポケモン』の話をしてみたら、いつもと違って目を輝かせて聞いていた。そんな経験のないあなたにも読んでほしいコーナーです。

今回からはゲームとともにポケモンの世界を支えているアニメ版『ポケモン』についてお話します。当然ながらアニメ版には、ゲームでは表現しにくいディテールがたくさん盛り込まれています。世の中が認識している『ポケモン』のイメージはアニメ版の影響の方が強いとさえいえるでしょう。そしてそれは同時にゲームプレイヤーに、よりリアルな世界観を与えてくれるモノともいえるわけです。子供がなんでポケモンが好きなのか？　そんな疑問を少しずつ解き明かしていきたいと思います。秋の夜長に、お月さまでも眺めながらポケモンの世界に思いを馳せてみてはいかがかな？

十歳の必然性

アニメ版『ポケモン』の主人公である少年サトシは、十歳と設定されている。つまり小学校四年生に該当する年齢なのである。

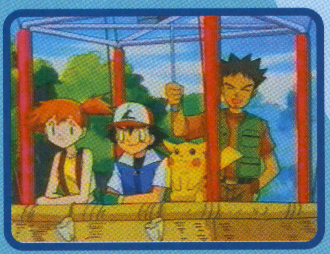
じつは、主人公の少年（あるいは少女）を「十歳・小学校四年生程度の年齢」に設定することは、児童向けのマンガ・アニメにおける暗黙のルールのようなもので、たとえば『オバケのＱ太郎』に登場する正ちゃんは四年生であるし、『魔法使いサリー』のサリーは五年生である。また、昭和三十年代前半の日本を舞台としたアニメ映画『となりのトトロ』に登場する少女サツキも五年生であり、映画の中には彼女が通う田舎の小学校での授業風景（国語）が描かれている。したがって、サトシが十歳であるという設定は、こうした一連の児童向け作品の基本線に準じているわけで、取り立てて特別なことではない。

この十〜十二歳という年齢の時期（児童期）は、子供が世界を客観的に観ることが出来るようになり、その認識のうえで“子供としての自我”を明確に持つ時期である。つまり自分の「青年とも、ましてや大人とも違う立場」をはっきりと認識し、自らの精神を“子供の世界”に意識的に置いて過ごす時代と言える。

さて、こうした“子供の時代”にあって、その子供の世界とは、どうあるべきか。やはりそれは、その時その時に生きている喜びを感じられる場でなければならず、毎日に楽しさと明るさがなければならない。つまり、子供とは常に“生の祝福”を受けているべき存在であって、それは逆に言うならば、生きるための苦渋や忍耐を強いられるにはまだ早い存在である、と評せられる。苦渋や忍耐とは、青年期にあっては“未来のために必要”である。が、児童期にそれらを強いられることは誤っている。端的に言うならば、子供にとっては「したいことをする」ことが“生きること”なのであり、「しなければならないことをする」のは子供の本意ではないのだ。

アニメ版『ポケモン』は、こうした“子供の本来の生き方”が、じつにくっきりと示されている。サトシは「大好きなポケモンと一緒にいたい」からポケモンの面倒を見るのであり、「ポケモンマスターになりたい」からポケモンとともに旅をしているのである。彼の行動の動機は、常に「そうしたいから」という願望によっている。彼は決して「そうしなければならないから」という義務や使命、あるいは“他者（社会）からの強制”によった行動はとらない。

優れた児童向け作品とは本来、そうした登場人物の“子供性”をきちんと肯定して示すことで、それを観る子供の共感を呼ぶものである。義務だの使命だのが前面に押し出されるような作品は、子供は決して面白がらない。



1997 © Shogakukan. No reproduction or republication without written permission.

『ポケットモンスター』の主人公“サトシ”の仲間たちは、みな学校に通うことなく自由に旅を続けている。つねに彼らを導いているのは、彼らの好奇心であってけっして教師や学校といった大人たちの作り上げたシステムではない。

© 二馬力・徳間書店

宮崎駿監督の名作『となりのトトロ』では、あくまでも子供たちの生活の舞台として学校が描かれている。そこにはきちんとした大人たちが存在し、彼らのいうことは子供たちにとって正しいことなのである。

学校の消滅

アニメ版『ポケモン』におけるこうした“子供性”の肯定的な表現は、じつは『オバQ』や『サリー』よりも、さらに徹底している。というのも、この作品世界では、サトシをはじめとする子供たちが皆、学校に通っていないのである。

今や「学校に通う＝国家によって定められた義務教育を受ける」ことは、子供にとっては「他者（社会）から強いられる義務」としての意義がかなり強く、それは子供にとっては「したいこと」ではないのだ。「子供はしたいことだけをすればよい」というテーゼを明確に持つアニメ版『ポケモン』の世界では、だから「子供が学校に通わないことが正しい」わけである。そして、そのアニメを観る現実社会の子供たちは、サトシに対して「学校に行っていない彼は変だな」と思う前に「学校に行かなくて済む彼はうらやましいな」と思う。このアニメが現代の子供に人気である大きな要因が、ここにある。

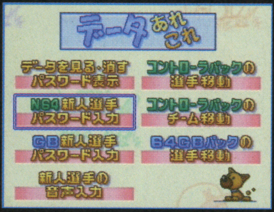
ところで、先に挙げた『となりのトトロ』の学校のシーンは、じつに楽しげに描かれていて、かつての学校は子供が「行きたいから行く場所」であったのだと、痛感させられる。『トトロ』と『ポケモン』の間にある、この“学校の意義のギャップ”に、現代教育の発達の歪みを読み取ることは、あながち的外れではないだろう。

メーカー／コナミ　価格／7,800円　ジャンル／スポーツ　128メガ　バッテリーバックアップ　コントローラパック対応　64GBパック対応　©1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED.

一挙に登場！

特集 新規加入選手パスワード

期待されたルーキーの予想以上の活躍や、途中加入選手の登場は、ペナントの行方を大きく左右する。となれば、そういった選手を自分でも操作したいと思うのが野球好きというもの。そんなみなさんの要望に応えて今月のパワスポでは新規加入選手パスワードを特集する。『パワプロ』開発チーム"ダイヤモンドヘッド"による新データをぜひ楽しんでもらいたい。



新規加入選手の登録は"データあれこれ"の"N64新人選手パスワード入力"で行う。

48 マルティネス

位 一塁手(外)　利 右投右打　フ クラウチング

ミ	4	走	5
パ	142	肩	7
特	パワーヒッター、チャンス○、三振男、初球○	守	6

●巨人　マルティネス選手
シーズン途中から日本球界に復帰したマルティネス選手。指名打者制のないセ・リーグでの活躍を疑問視する声もあったけれど、自らの活躍で周囲の不安を打ち消した。さぁ、自慢のパワーを炸裂させよう。

めぼり ひざさ がすば とづま　ぜづて なけし じばぼ だえや
せなふ つなぶ づくや のでよ　やきゆ げばざ がぬご そ

1 福留

位 遊撃手(三)　利 右投左打　フ スタンダード

ミ	4	走	12
パ	115	肩	12
特	チャンス○、盗塁×、安定感、ケガしやすい	守	9

●中日　福留選手
福留選手は『パワプロ6』の通常データよりもパワーアップしての登場だ。開幕当初から我慢して起用を続けた、星野監督の期待に応えてみせたあたりはさすがスーパールーキーと言えるだろう。

ねすべ やひま むめむ ばごや　くぬが べげし でずつ とさず
ばじう てほそ がげせ へきわ　やて

18 松坂

最 155　利 右投右打　フ オーバースロー

HS　CR　CU

コ	120	
ス	155	
特	ピンチ○、四球男、対左打者○、安定感	

●西武　松坂選手
松坂選手もまた、パワーアップして再登場。日本中を唸らせたあの速球を『パワプロ』でも味わうことができるのだ。スタミナも大幅に上昇したから、先発の柱としてペナントでも活躍が期待できる。

ごるむ ぢあて ずねぎ かりば　へずに ねほわ んあま ちろせ
げぜぞ ぼよよ ずねお へたと　やそげ すわそ ぶとあ ぶゆ

さらに深く『パワプロ6』情報をあなたにお届け。[Power Pro Sports]

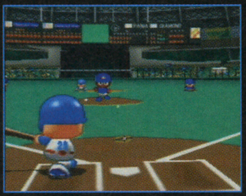
パワスポ

怪物ルーキーの活躍、野村阪神の快進撃、さらにはダイエーの躍進と、今年も話題の多かったペナントレース。負けず劣らず盛り上がった『パワプロ』ですが、当パワスポはいよいよ終盤です。

29 平塚

位 一塁手(外)　利 右投右打　フ スタンダード

ミ	4	走	8
パ	86	肩	11
特	流し打ち、チャンスX、逆境○、ケガしやすい	守	9

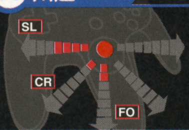


●西武　平塚選手
シーズン中に阪神から移籍した平塚選手。新天地では代打の切り札として、あるいは先発投手が左投げの際はスタメンとして出場している。"逆境○"の特殊能力は接戦で大きな威力を発揮するはずだ。

わしむ びすぶ へすぜ はもよ　ざちの だくへ ぬえご でいぢ
けある ほとけ んわす はぬへ　や

20 川越

最 149　利 右投右打　フ スリークォーター



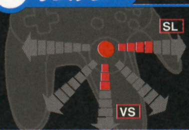
コ	150
ス	120
特	

●オリックス　川越選手
先発ローテーション入りはプロの投手の大きな目標のひとつ。ルーキーながらこれをやってのけている川越投手のチームへの貢献度は大きい。安定して能力を発揮できるので、使いやすい選手だと言える。

よはゆ ひなで そらけ らゆや　ざさろ ぞせご ぬやぞ のろや
ぞんび すよて ずぜば じきな　ぐぬて やじた きかぐ か

17 サムソン

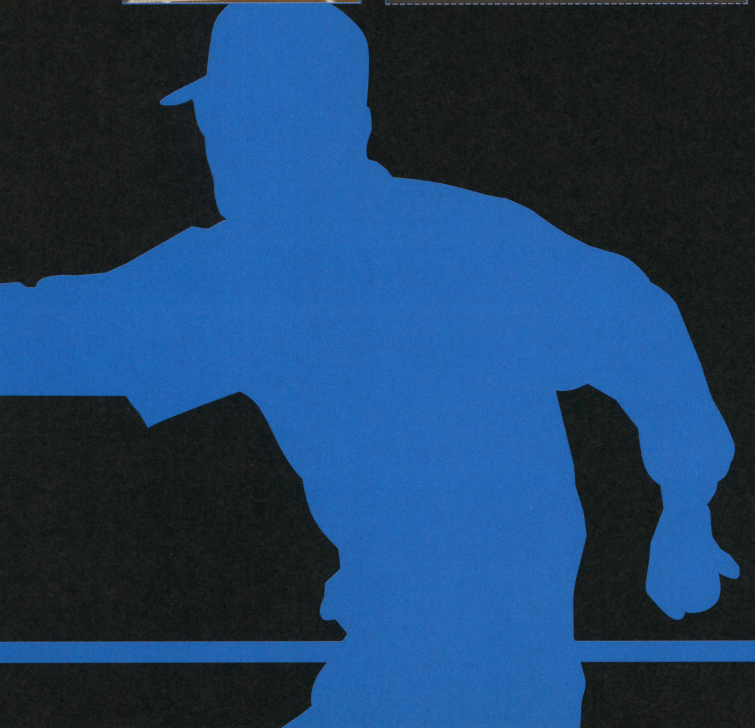
最 148　利 左投左打　フ オーバースロー



コ	155
ス	140
特	ピンチ○、負け運、牽制○、安定感

●中日　サムソン選手
中日投手陣は選手層が非常に厚いため、『6』で当初登場のなかったサムソン選手。しかし中継ぎに、先発にとフル回転での活躍が登場を促したか。落ちるスライダーは強力な武器となるに違いない。

じえお ぎゆか えてだ ごずね べぜち とぞざ いぼざ うつめ
あぞば ぜよみ がけら ぞきじ ぢほて すだは ゆほや れさめ げぜび し



Success　サクセスちょっといい話。

今月のいい話：大豪月チェックを乗り切る！

仏契大学で選手を育てる際にやっかいなのが大豪月のチェックイベント。要は大豪月の評価が高ければいいわけだが、今回は具体的にイベントの内容を解説してみよう。

仏契大学で選手を育てると、6月4週、10月2週、1月4週、4月4週に大豪月のチェックイベントが発生する。このイベントでは、退部(＝ファイル消去)になってしまうこともあると言えば、ことの重大さがわかるだろう。また、強力な選手を育てるためにも練習のレベル上げは必須だ。妨害作戦を使えるようになったら、作戦を数回実行して大豪月の表情を微笑みの状態にしておこう。評価コメントが"頑張っているようだな～"になっていれば練習のレベル上げには、ほぼ支障ない。ただし、大豪月の評価は毎週3ずつ減っていくので注意が必要だ。

◎大豪月評価が40未満 ➡➡➡➡ 退部

◎大豪月評価が40以上120未満 ➡➡ 野手　50%の確率で走力-1またはパワー-7、アベレージヒッター、パワーヒッターでなくなる、バント×になる

◎大豪月評価が40以上120未満 ➡➡ 投手　スロースターター、短気、負け運のいずれかを取得、または球速-2

◎大豪月評価が120以上180未満 ➡➡

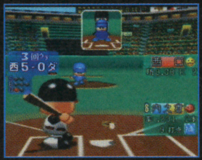
	確率	成功効果	失敗効果
王呂奈民陣	1/3	体調+20	体調-10
男気注入破	1/3	やる気+1	やる気-1
動品具獄獄	1/3	パワー+(0～4)	パワー-(0～4)

◎大豪月評価が180以上 ➡➡➡ 練習のレベルがアップ
すべてレベルアップしていると"小豪月"等の称号の有無により、グッドイベントが発生

Player　この選手を使え！

第4回
福岡ダイエー　内之倉選手

360人もいれば、なかには使ったことのない選手もいるでしょう。しかし『パワプロ』に"使えない"選手なんていないのです。



'99ペナントの成績
◆打率――.125
◆本塁打――0
◆打点――0
◆盗塁――0
◆試合――11
('99年9月9日現在)

30 内之倉

位 捕手(一、三)　利 右投右打　フ スタンダード

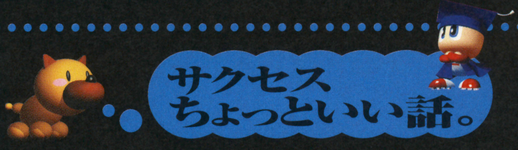
ミ	2	走	7
パ	90	肩	11
特	三振男	守	12

同ポジションの城島選手が大ブレイクしたため、出場機会の少なかった内之倉選手。ここまでの成績はちょっと寂しいものがある。しかし『パワプロ』では事情が違う。ポイントはサブポジション。ダイエーは内野守備陣が比較的流動的なので、代打や守備の交代で出場が望める。また城島選手よりも守備力が高いので、じつは試合後半に重宝するのだ。

次号予告　パワスポ最終回記念　ダイヤモンドヘッドインタビュー

ペナントレースの終了とともに、残念ながらこのパワスポも次号で最終回を迎えます。しかしパワスポは最後まで全力投球！　来月号ではなんと『パワプロ』シリーズの開発チーム、ダイヤモンドヘッドのインタビューを敢行します。野球ゲーム不朽の傑作を生み出した原動力を探るのでお楽しみに。

これがダイヤモンドヘッドの面々だ。次号を刮目して待たれよ!!



トライフォースタイムス

第6号

発行／三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

ハイラル城の窓から

残暑も一段落し、過ごしやすい日々が続いています。この時期は夏の疲れを癒すのに最適な季節。心身の緊張をほぐし、健康を取り戻しましょう。しかし同時にモンスターも元気を取り戻したせいか、各地で被害が続発しています。こういうときこそ危機感をしっかりと持ち、毎日を過ごしていきましょう。（T.T.編集部）

特集
秘密結社に緊急潜入!

女性盗賊団の実体に迫る

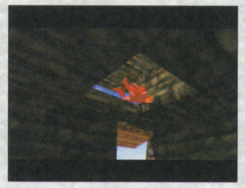
ゲルドの谷・ゲルドの砦

今回はゲルド族の根城へ取材を敢行。闇に閉ざされた彼女たちの真の姿を知り、現在のハイラルが抱える問題を考えてみたい。

Initiation

新入りへの洗礼

近年人家への襲撃が目立つゲルド族だが、かつては盗掘などで生計を立てていた。彼女たちは誇り高い種族であり、それは外来者でも実力さえあれば認めるという、一種潔い性質にも見受けられる。



⬅砦を訪れる者は必ず捕らえられ、❶の牢屋に幽閉される。本当の戦士のみが生き残れるのだ。

Training

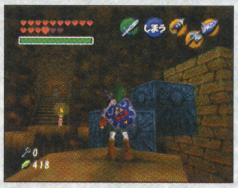
馬上射撃は必修

砂漠の民であるゲルド族は、戦士として厳しく育てられる。それは砂漠という劣悪な環境を生き抜くために、必要な行為であるからだ。とくに馬上からの射撃は戦闘における必修項目とされている。

⬅いつでも練習できるように、❷に広大な練習場を完備。成績優秀者には報酬も与えられるらしい。

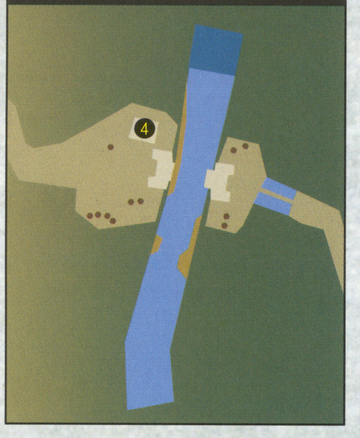
総合力は修練場で

生き抜くために必要なものは危機への臨機応変な対応、と彼女たちは言う。そのため難解な修練場を❸に設け、腕を磨いているらしい。これもゲルド族本来の姿を知る手がかりとなるのではなかろうか。

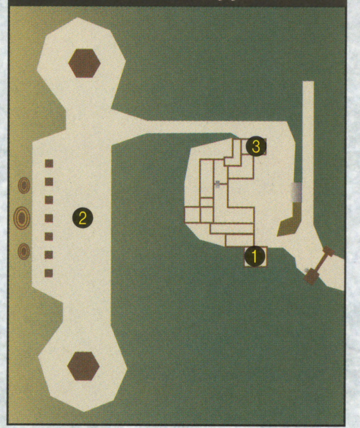


⬅戦闘から謎解き、精神力にいたるまで鍛えられる。ゲルド族に認められた者ならば利用可能。

ゲルドの谷



ゲルドの砦



Topics 谷の奇妙な住人たち

近年ゲルドの谷を渡った❹に、大工の一団が住み着いたらしい。これはゲルド族が現在の状況を改善しようとしている表れではないだろうか。編集部では今後も彼女たちの動向に注目していきたい。

⬅カカリコ村から来たという大工。閉鎖的だったゲルド族が、門戸を開きつつある証拠か。

➡走りに人生を賭けている、と豪語する男性。ストイックな姿勢が谷の雰囲気と合うらしい。

あなたの知らないハイラル

世の中はどうしても説明のつかない、不思議なことで満ちている。そんな現象の数々を、科学の目で解き明かしてみよう。読者のみなさんもいっしょに、この謎について考えてほしい。

CASE-1

馬上から。とてもいい眺めだけど、何かが足りない?

CASE-2

山道を転がる岩。ところで一体どこからの眺め?

CASE-3

カワイイ彼女の秘密を激写!
どうやって見ている?

※1～馬に乗って人物に接近し、弓を構えた状態でAボタンで会話。話し終わるとリンク視点のままで弓矢と手が消える。　※2～顔面が地形に埋まる場所でリンク視点。地形の一部が消えて見える。　※3～人物に背を向けた状態でZ注目。そこで弓かパチンコを構え、上方を狙うと人物を真下からのぞける。

急募

デクの樹Jr.サマのお世話

◆コキリ族または人間をやめたい方
◎委細応談　　村長ミド

潜入! 新プレイスポット コスプレパーティーを直撃!

先日、当編集部所属の記者が某所で新しいプレイスポットを発見。彼の記憶が定かでないため詳しい場所は不明だが、コスプレパーティーが開かれていることと、近日中に正式オープンという2点は確からしい。ハイラルーの遊び人を自負する者よ、期待して待て!!

会場

←パーティー会場は美しいだけでなく広大で、屋外も存在している。肝心のコスプレは不思議な力を持つお面をつけるだけで可能。気軽に変身を楽しめるのがうれしい。

リンク記者コスプレ初挑戦!

ゴロン

ゾーラ

デクナッツ

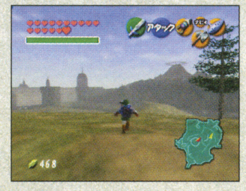
近日オープン!　こう御期待!!

今日も新鮮・ピチピチ! ゾーラ漁業組合

秋期・体力測定経過報告書

国民の健康水準を知るための定期体力測定が先日行われた。今期の測定対象は十代中盤の少年少女たち。今回は経過報告として、ひとりの少年のデータを掲載しよう。彼のような優れた少年がハイラルにいる限り、王国の未来は明るいに違いない。

持久力



←王国一周という長距離走にも、彼はまったく疲れを見せない。驚くべき持久力である。

結果　∞(王国一周程度ならば)

握力

←非常に強力な一撃を受けても、剣や盾を離すことはない。その握力は特筆すべきものがある。

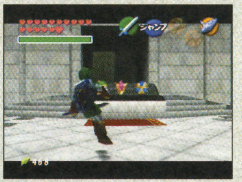
結果　150キログラム以上(推定)

背筋力

←巨岩を持ち上げたのには驚いたが、魔法の品の力によるとのこと。生身では年齢相応であった。

結果　125キログラム(推定)

敏捷性



←反復横飛びで以下の記録を叩き出した。持久力と合わせて考えるとじつに優れた能力といえる。

結果　122回(1分間)

跳躍力

←ほかの能力に比べ控えめだが、彼の意向に従い重装備で行った記録と付け加えねばなるまい。

結果　120センチメートル(重装備時)

メーカー/任天堂　価格/6800円　ジャンル/アクションRPG　256メガ　バッテリーバックアップ　振動パック対応　©1998 Nintendo

※「新プレイスポット」のゲーム画面は、『セルダの伝説　外伝(仮)』(2000年3月発売予定 予価6,800円(税別))のものです。(画面は開発中のものです)

WIZ リメイク版 ニンともカンとも でござるよ

拙者、忍者増田がお贈りする、
『ウィザードリィ』のページでござる!

●東京都　Σ殿の作品
評：似てるー。拙者に超クリソツ。
写真かと思った。

通算第94回

Q. "WIZでござるよ"って何？ "忍者増田"って誰？
A. あ、知ってる知ってる！ 俺それ知ってるよ！

『ウィザードリィ』とかけて、ファミ通64＋と解く。その心は、空を飛べません。

最強の『ウィザードリィ』を探せ！ 『ウィザードリィ』徹底比較！

長ったらしい前振りは抜きにしよう。要するに最近リメイクor再版された『ウィズ』をいろんな方向から徹底比較し、最強の『ウィズ』を選定しようという企画でござる。キング・オブ・『ウィズ』の座に輝くのは、いったいどのシナリオか!?　こんな大胆な企画にチャレンジした雑誌がいままであっただろうか？

エントリーはこの4選手です

ウィザードリィⅠ・Ⅱ・Ⅲ ～Story Of Llylgamyn～
発売元／メディアファクトリー
機種／スーパーファミコン
価格／3000円
内容／ファミコン版『Ⅰ』～『Ⅲ』がスーファミ用にリメイクされニンテンドウパワーから発売中。
目的／クリアーする

ウィザードリィ・外伝Ⅰ 女王の受難
発売元／アスキー
機種／ゲームボーイ
価格／4500円
内容／復刻版という形で再版された、記念すべき日本オリジナル『ウィズ』第1弾。
目的／クリアーする

ウィザードリィ・外伝Ⅱ 古代皇帝の呪い
発売元／アスキー
機種／ゲームボーイ
価格／4500円
内容／ベニー松山氏をシナリオ担当に迎えた『外伝』第2弾。恐怖のリセット封じモードあり。
目的／クリアーする

ウィザードリィ・外伝Ⅲ 闇の聖典
発売元／アスキー
機種／ゲームボーイ
価格／5000円
内容／様々な新要素が加えられた、何でもありの『外伝』第3弾。ついに対戦モード導入。
目的／クリアーする

人気テストその1　ナンパができる『ウィズ』は？

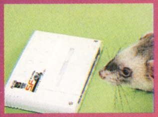
最近は、ゲーマーがかっこいい時代である。しかし、格闘ゲームがうまいとモテるが、『ウィズ』がうまくてもなぜかモテないのが拙者は昔からの疑問だった『ウィズ』にはギャルをひきつける魅力がないというのか？　そこで拙者は繁華街に乗り込み、各『ウィズ』をエサに、何人のギャルをナンパできるか調べてみたでござるぞ。結果は以下のとおり。『ウィズ』でナンパは絶対無理なので、みんなも無駄なことはやめよう。ニンともカンとも無駄でござった。トホホ……。

結果
ウィズⅠ・Ⅱ・Ⅲ、外伝Ⅰ、外伝Ⅱ、外伝Ⅲ すべて0人

人気テストその2　動物に人気があるのは？

ナンパテストは散々な結果に終わったが、まぁ、しょせん女なんて頭の弱い生き物なので、『ウィズ』の良さなど分かるわけがないでござろう。こうなったら、人間なんかよりよっぽど清い心を持つ、動物に選定をお願いしたいと思う。人間、人に裏切られたら、動物に走るのが自然の流れ。動物好きな人に人間嫌いが多いのはそのためでござる(注1)。それでは、我らがアイドル、ピカキーちゃんに、お気に入りの『ウィズ』を選んでもらおう。ニンニン♪

ピカキーちゃんプロフィール
編集部のプチワラが飼っている、かわいいフェレットちゃん。この日はご機嫌ナナメ。お腹が減っていたのかなぁ～？



結果 ウィズⅠ・Ⅱ・Ⅲの勝ち！

体力テスト　懸垂が多くできるのは？

この厳しいゲーム業界を生き抜くには、体力だって重要でござる。そこで、各『ウィズ』が鉄棒で何回懸垂できるか調査してみたぞ。『ウィズ』の面々は徹夜あけということで全員ヘロヘロな結果が出る中、鼻差で『ウィズⅠ・Ⅱ・Ⅲ』の勝利が決定した。さすがゲーム3本入ってるだけあるなぁ。

結果

編集部プチ……いや、ウィズⅠ・Ⅱ・Ⅲ

アスキーまゆ……いや、外伝Ⅰ

忍者増……いや、外伝Ⅱ

カメラマ……いや、外伝Ⅲ

ウィズⅠ・Ⅱ・Ⅲの勝ち！

?テスト　©表記が短いのは？

編集者がゲームを評価するとき、もっとも大切な要素のひとつが©表記の長さだ。これが長いと原稿を書くのが非常に面倒くさいので、編集者はもうそれだけでスネちゃうのだ。ファミ通のクロレビでは、©が長いというだけで2点マイナスされるほどでござるよ(注2)。編集者を気遣い、©は短く収まっているのがいいゲームだと言えるだろう。つーか『ウィズ』って©長すぎるんだよコラァ！　オラオラオラァ～！

結果
外伝Ⅲの勝ち！

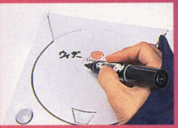
優勝！ ウィズⅠ・Ⅱ・Ⅲ

ふたつのテストで勝利を収めた『ウィズⅠ・Ⅱ・Ⅲ』が、見事キング・オブ・『ウィズ』の座に輝いた。こちらとしても、優勝が自社製品とならなかったことは体面上とても都合が良かっ……いや、なんでもありません。おめでとう『ウィズⅠ・Ⅱ・Ⅲ』！　パチパチパチ～。

秋だ！飛び出せ！ウィズ工作！

ウィザードリームキャストをつくろう！

用意するもの
●ドリームキャスト
●油性ペン



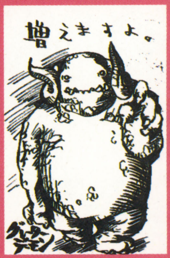
1. ペイントする

2. 魂を入れる

ウィザードリームキャスト！

3. できあがり！

●東京都　Σ殿の作品
評：ジプシー。『ウィズⅤ』のモンスターは、色っぽいのが多かったですな。



●東京都　ガビョ布殿の作品
評：『ウィズⅤ』の太っちょグレーターデーモンですな。

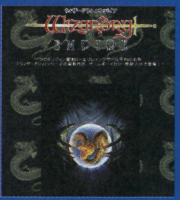
©1999 STARFISH INC. ©1999 1259190 Ontario, Inc. All rights reserved. Licensed by 1259190 Ontario,inc.to Four Winds Inc. Sublicensed by Four Winds Inc.to STARFISH INC. Developed and Published by STARFISH INC. "Wizardry"is a registered trademark of 1259190 Ontario,Inc. All rights reserved..

忍増の レアウィザードリィグッズプレゼント

“ウィザードリィマグカップ”の巻

拙者忍者増田が個人的に持っているレアなウィズグッズを、泣く泣く読者にプレゼントしようというこのコーナー、今回の品は“ウィザードリィマグカップ”でござる。『ウィズ』のすべての呪文がプリントされてて、なかなかカッチョいいデザイン。もちろんもう売ってないし、個人的にお気に入りなので本当は手放したくないのですが、うっかりこんなコーナーを作ってしまいこの有様でござる。アスキーの小池さんごめんなさい(注3)。欲しい人は、住所と氏名と当コーナーの感想を書いて右のあて先のレアグッズプレゼント係へ。締切は10月21日の消印有効。これでコーヒーとか飲んだら拙者と間接キッスです(注4)。うふ。

『ウィザードリィ エンパイア』公式ホームページ紹介



日本全国のウィズフリークのみんな、スターフィッシュの『ウィザードリィ エンパイア』公式ホームページを知っているかな。このホームページには、10月上旬に発売が予定されている『ウィザードリィ エンパイア』の情報はもちろん、Q&AコーナーやBBSもある。BBSに寄せられた質問に、Q&Aコーナーで律義に答えていたりしているのがいい感じでござる。知らなかったという御仁も、ぜひ一度行ってみよう。

http://www.iijnet.or.jp/starfish/wiz/

読者投稿募集

当コーナーは読者の投稿を募集してます。ネタは、おたより、イラスト、4コマ、俳句、攻略の質問、替え歌、やり込みビデオなど、『ウィズ』に関するものなら何でもアリ。投稿が採用された人にはイヤだと言ってもプレゼントを贈りつけます。●あて先 〒151-8024 (株)アスキー ファミ通NP編集部 W-Zござ○○○○係

林田さんと忍増の ウィザードリィでポン!

発売が間近に迫る『ウィザードリィ エンパイア』のディレクターの林田さんを、忙しいのにムリヤリ呼び付けて雑談に参加させちゃいました。しかも日曜日に。ちゃんと当コーナーの主旨を理解してるというか、こういう、冗談とかボケを心得てる御仁との対談はやりやすい&楽しいでござるな。林田さん、大切な休日をごめんなさいでござる。

忍増 林田さんは、昔からウィズファンだったわけですよね?

林田 ええ。じつは、いまだにPC-8801で『ウィズ』やってます。

忍増 え、いまですか!? すごい! あの遅さによく耐えられますね。

林田 もう10年以上前に作ったキャラたちが、いまだに活躍してたり。で、先日初めてGARB OF LORDSを見つけて、すごいうれしかったんですよ!

忍増 うーん、多分、いまこの世でそんなことやってるのは林田さんだけだと思うでござるよ。ニンともカンとも~。

林田 「やったー!」って絶叫しましたからね。あとはSHURIKENだけだ。

忍増 まだやる気なのかい! ってな話はともかく、今度は自分が遊ぶ側から作る側に回って、気分的にどうですか?

林田 すごいドキドキしてます。

忍増 プレッシャーありますよね。しかも、まったく新しいオリジナル『ウィズ』を作るわけだし。『エンパイア』のホームページにBBSあるんですよね? ユーザーからするどい突っ込みとか、要望とかきませんか?

林田 いやぁ~、みなさんけっこう好意的なんですよ。なんだかんだ言うけど、「がんばってください」とか「お体に気を付けてください」とか(笑)。みなさん気遣いメッセージ込みの要望なんですよ(笑)。

忍増 『エンパイア』は、ひと言で言うとどんな『ウィズ』ですか?

林田 ストーリーの本筋はすごいシンプルな『ウィズ』ですね。○○で鍵を取って、その鍵で××を開けるとアイテムがあって、これがないと＊＊が通れないとか、そういったことが一切ありません。シンプルに戦ってアイテムを得て、キャラクターが強くなればどんどん階下に行けるんです。

忍増 じゃあ、『エンパイア』にイベントらしいイベントはないと?

林田 クリアーに必要なイベントはないです。そのかわり、お楽しみというかオマケというか、そういうイベントが散りばめられています。それはとても楽しいんですが、べつに見なくてもいいんです。プレイヤーの自由。

忍増 おお、それは『ウィズ』としてまったく新しいスタイルですね。

林田 じつは、モンスター400体入れようなんてことも考えてたんですよ。どうせやるんなら、いままでの『ウィズ』シリーズの中で、もっともモンスターが多く、もっともアイテムが多く、もっとも魔法も多く、もっともダンジョン数も多く、なんてことを実現したかったんですけど、まぁ、スペックやスケジュールの都合で……。

忍増 『ウィズ』を崩すってのは難しいですよね。勇気もいるし。

林田 『ウィズ』の世界観を崩さずに崩すってのが難しい。きっと、10年とか『ウィズ』をプレイし続けてる人の頭の中には、シナリオ1が入ってるんですよね。僕もシナリオ 1なんですよ。最初にシナリオ 1ありきで、そこから何を変えていこうかとか、そのへんがすごく気を遣いますね。

忍増 『ウィズ』好きはマニアも多いですしね。でも逆に、俺が『ウィズ』を変えてやる! みたいな楽しさもあるんじゃないですか。

林田 それはありますね。世界的に有名な『ウィズ』シリーズの中に、林田『ウィズ』が加わるんですから、これはすごいことです。増田さんもどうですか、忍者増田監修『ウィズ』とか。

忍増 おぉ~、心臓が止まりそうなこと言いますね~。たったいま、林田さんの受けているプレッシャーとかが、一瞬で理解できました。

林田寛修プロフィール

スターフィッシュで『ウィザードリィ エンパイア』のディレクターを務める、ファンタジー大好きっ子。もちろん、昔からの『ウィズ』大好きっ子で、“WIZでござるよ(ログイン時代)”の愛読者だったとか。眉毛を動かしながらしゃべるのがキュートな27歳でござった。

林田 『ウィズ』については、絶対に僕より知ってるでしょ?

忍増 いえいえ、けっこうごまかしごまかしやってきてますから。

林田 “忍者増田監修”とかパッケージに入れて、『エンパイア』売り上げアップ! (注5)

忍増 “忍者増由監修”とかだったら、勝手に入れていいですよ。拙者、そんなことで怒ったりしませんから。

林田 取説には、スペシャル版“WIZでござるよ”が入ってたり。

忍増 あ、それはおもしろいですね。

林田 これが読めるのはソフトを買ってくれた人だけ。

忍増 じゃあ100回目の“WIZござ”は、『エンパイア』の取説でやりましょうか。

林田 モンスターとして増田さんが登場するのもいいですね。MASTER NINJAがMASUDA NINJAになってる。一瞬、誤植かなと思うんですけど、知ってる人が見るとニヤリ。

忍増 そんなモンスターがボスキャラだったら、ファンは怒るだろうなぁ。

林田 ボルタック商店ならぬ、マスダ商店があったりとか。

忍増 いいですね。で、客に商品渡すときとか間違えてほしいですね。村正買いに行ったらダガー渡されたり、店員がとことん頭が悪い。ほとんど志村けんのコントの世界で、3回くらい連続で間違えて持ってくるとかね。

林田 ところで、なんで今回、対談場所が釣り堀なんですか?

プチワラ(担当) いや、スターフィッシュさんといえばやっぱ釣りゲーでしょ。『エンパイア』には、もちろん釣りの要素も入るんですよね?

林田 でも、『ウィズ』自体が釣りみたいなもんですからね。『ウィズ』は、強敵を求めて迷宮に潜る。釣りも、大物を求めて釣り糸をたらす。釣り針も、湖や海という迷宮に潜っているわけですよ。釣り針か、キャラクターか、みたいな。

忍増 なるほど! 釣りも『ウィズ』のマネなのか。

プチワラ また始まったよこの人は。

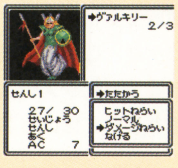
林田 『エンパイア』のボーナスダンジョンに、水の迷宮でも入れましょうか?

プチワラ 魚の敵しか出てこないとか。

林田 でも、ぶっちゃけた話、地底湖が舞台となったフロアはありますよ。

忍増 隠し職業で、“釣り師”というのはどうですか?

林田 いやぁ~、さすがにいまから入れるのは難しいんで、次回作以降で考えるということにしておきましょう。



ウィザードリィ エンパイア
発売元/スターフィッシュ
機種/GBカラー専用
発売日/10月上旬予定
価格/3980円(予価)
内容/ユニークな新要素がたくさん詰まった、NEW『ウィザードリィ』
目的/クリアーする

忍増 お、ということは、気の早い話ですが、続編も考えていると?

林田 作る予定はありますよ。1作で終わるというつもりは最初からないです。

忍増 じゃ、『バンパイア』とか『アンパイア』とかが出るかもしれないということですね。楽しみー。

“ウィザードリィでポン”に出てくれる業界人募集

拙者といっしょに当コーナーでウィズ対談をしてくれる、業界のビッグネームを探しています。「我こそは!」という御仁は、右のあて先の“ウィズポンに俺を出せ!”係まで恥ずかしがらずにはがきをくだされ。なお、自分の『ウィズ』に対する熱い思いを真面目に延々と語るような御仁はお断り。平林さんや林田さんのように、お茶目な話ができる御仁に限ります。ニンニン♪

担当編集者プチワラの注釈コーナー

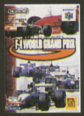
注1:忍増はなんか偏見がひどい。
注2:念のため言っとくけど、ウソですからね。誤解を招くようなことは書かないで欲しいものだ。
注3:忍増にこのカップをプレゼントしてくれた人。
注4:ちゃんと洗ってあるのでご安心を。
注5 :いや、ヘタしたら売り上げダウンしかねない。

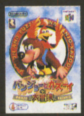
撮影協力店:三軒茶屋つりぼり
営業時間:(平日)正午~22:30 (日祝)10:00~22:00 値段:1時間(大人)600円 (子供/女性)500円
住所:東京都世田谷区太子堂4-18-1 電話:03-3412-3950

1999 11 ゴールデンアイ007

任天堂　1997年8月23日発売　価格4,800円

©1997 Nintendo / Rare. Game by Rare ©1962, 1995 Danjaq, LLC & U. A. C. All Rights Reserved.
©1997 Eon Productions Ltd. & Mac B. Inc. James Bond Theme by Monty Norman. Used by Permission of EMI Unart Catalog Inc.

1999 12  F1- WORLD GRAND PRIX

2000 1  バンジョーとカズーイの大冒険

2000 2 ヨッシーストーリー

2000 3 1080° スノーボーディング

2000 4 F-ZERO X

2000 5 ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ!

1999 6 実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98

1999 7 ブラストドーザー

1999 8 ウェットリス

1999 9 スターフォックス64

1999 10 ウェーブレース64

やるかやられるかの緊張感！ 脳内麻薬がドバドバでまくり！

オレはパソコンの『QUAKE』って3Dシューティングにムチャクチャハマったことがあった。このゲームは、世界中のプレイヤーがインターネットを使って回線を接続して、同時に十数名という人数で対戦することのできるものだ。十数名で対戦できるということはスゴイんだが、このゲームに採用されている操作のシステムも優れていた。キーボードでキャラクターの移動を行い、マウスの動きで視点を自由に動かすことが可能だった。つまり、動きながらつねにフィールドの周囲を見回すということができた。側面や背後から敵が襲ってこないか注意をしつつ、こちらはす速く敵を補足するために歩き回る。敵を見つけたらすぐにマウスを動かして狙いを定めて、ロケットランチャーをぶっ放す！　この快感は、プレイしたヤツにしかわかんねえだろうが、マジで最高だった……。

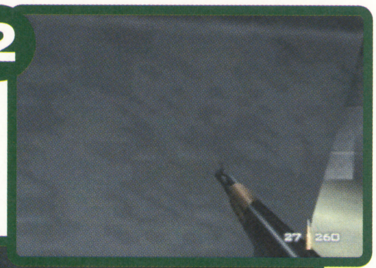
この移動の操作と視点の操作を独立させた操作形態と、多人数での対戦を家庭用ゲーム機で使っているゲームは数多くあるが、そのなかでもトップクラスの操作性を誇っているのが、今回紹介する『ゴールデンアイ007』だ。キーボードとマウスで行っていた操作を3Dスティックと4つのCボタンに割り振って、みごとに移動と視点の操作を独立させてるってワケだ。この移動と視点の操作が独立したシステムは、はじめ慣れるまではけっこう取っつきにくいが、ちょっと慣れてくればそのシステムに絶対納得がいくはずだぜ。

3Dシューティング独特の自分の視点でものをみた画面構成も、プレイ中の緊張感を高めてくれる。自分の視点しか見えないため、つねに死角となる部分が存在するからだ。この死角となる部分のどこかに敵が潜んでいるという状況が、絶対におこりうる！　そんな危険な状況を少しでも減らしていくために、敵に気づかれないように行動し、周囲の敵に気を配って行動していくのだ。敵を発見して交戦状態になれば、サイドステップをして敵の攻撃をかわしつつ攻撃したり、敵の方向を向いたまま走って物陰に隠れたりといったアクションがとれる。だが、敵への攻撃ばかりに気を取られれば、攻撃を避ける動作はおろそかになるし、なによりほかのプレイヤーに気を配れなくなってしまう。オフェンスとディフェンスが一体となったアクションを取ることが、このゲームでもっとも重要とされるポイントってわけだ。この走り回りながら撃つという感覚は、むかしよく遊んだサバイバルゲームにスゴク似ている……。つねに撃つか撃たれるかの緊張感が頭の中を駆けめぐる……。この手のジャンルのゲームはパッと見ただけじゃあちょっと敬遠されがちだが、プレイしてみるとそのおもしろさがよくわかるはずだ。つねに敵に囲まれているという緊張感に、頭の先まで犯されるはずだぜ！

by ブンブン丸
（1ヵ月の電話料金が5万を越えた男）

このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

1



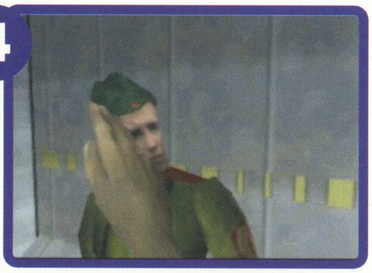
2

3D酔いは問題なしか!? 基本操作を覚えようぜ！

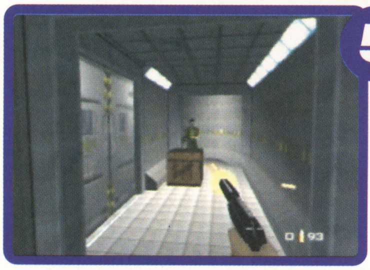
3D視点❶で展開するこのゲームの操作方法は、いままでのタイプのゲームとは少々異なる部分が多い。3Dスティックは前後に倒せば前進後退を行い、左右に倒せばその方向へ方向転換をおこなう。斜めに倒せば、その方向に進みつつ方向転換ができるってワケだ。さらに左右のCボタンで左右へのサイドステップ❷ができる。これらの移動と方向転換を使えば、1点の方向を見ながらスラロームで進んだり、移動しながら敵を補足したまま攻撃❸するなんてことが可能になるぜ。また、自分よりも高い場所や低い場所にいる敵を補足したいときは、上下のCボタンを押すことで見上げたり見下ろしたりといったアクションがとれるのだ。

ゲーム中で扉を開けたりコンピューターを操作するといったアクションは、すべてBボタンでオーケー。ただし、扉の向こう側に敵がいたり、コンピューターの起動中に敵に襲われたりなんてこともあるから、プレイ中は絶対に気を抜かないように注意しようぜ。

3



4



5

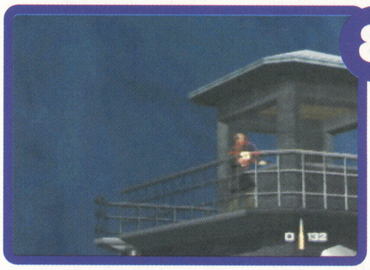
6

スパイたるもの武器の扱いもウマくなきゃダメだ！

敵を攻撃するときはZトリガー。これで現在装備している武器やアイテムを使用できる。武器が気にいらなかったら、Aボタンでチェンジ。弾が切れたらBボタンでリロードだ。だが、この状態では自分の正面しか攻撃することができない。視点を変更して狙ってもいいけど、それじゃあアバウトな射撃しかできない！　そんなときは、Rボタンを押して武器の照準を出して狙いを定めようぜ。そのあいだプレイヤーは動けなくなるが、照準を3Dスティックで操作できるから正確な射撃をすることができるぜ。

ナニも持っていないと素手での攻撃❹しかできないが、ミッション中ではさまざまな武器を入手でき、その数は豊富だ。扱いやすいものではハンドガンのPP7❺やライフルのKF7❻、2丁同時に装備できるサブマシンガンのDK5❼などがある。ほかにも、長距離からの攻撃が可能なスナイパーライフル❽や爆風で敵を巻き込める破壊力抜群の手榴弾❾やロケットランチャーなんて武器まであるぜ。また、時限式、リモコン式、といった各種爆弾は、対象物に仕掛けて破壊するといった使い方ができる。破壊工作のミッションで活躍してくれるぜ。

7

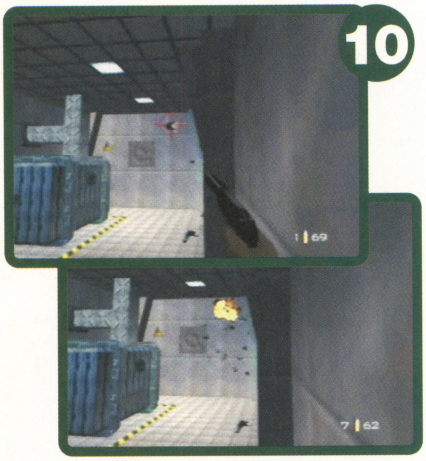


8

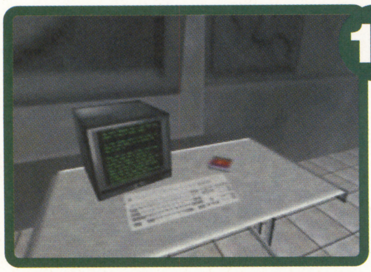
9

このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

10



11



13

与えられた任務をスマートに遂行！ミッションクリアーの流れを紹介！

ここでは実際にミッションをクリアーするまでの流れを紹介！　今回紹介するミッションは5番目のミッションである地下基地での任務。地下基地内の監視カメラをすべて破壊し、宇宙兵器ゴールデンアイのキーを複写するのが目的だ。

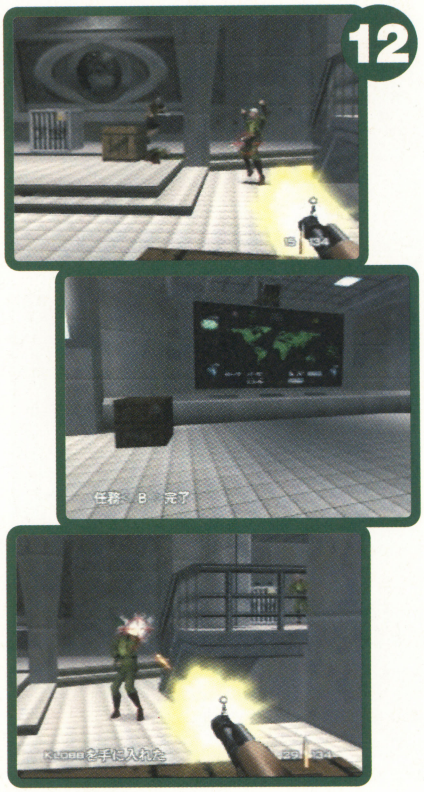
まずは基地内を進みつつ、監視カメラを探しては破壊していこう⑩。このとき、監視カメラに見つかってしまうとよけいな敵が現れてしまう。死角となる位置から狙いを定めて破壊しようぜ。さらに基地を奥へと進んでいくと、メインルームに到着する⑪。このメインルームでの目的は、ゴールデンアイのキーを複写機で複写して捨てることと、カメラを使ってのメインスクリーンを撮影することだ。ただし、メインルームというだけあって、たくさんの敵が待ち受けている。まともに相手してもしょうがないので、物陰から少しずつ始末していこう⑫。このとき、普段着でメインルームをうろついてる怪しいヤツがいるはず。コイツはプログラマーで、コンピューターから情報を引き出すために必要。コンピュータールームに連れていけ。

任務を遂行したらあとは脱出！完璧な仕事をこなそうぜ！

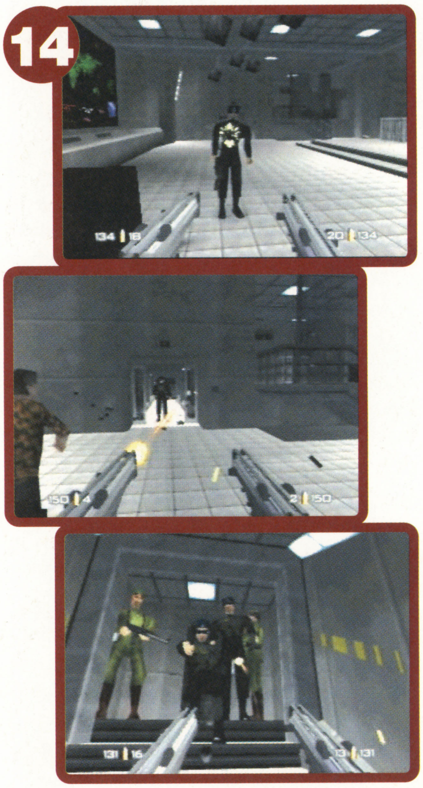
プログラマーをコンピューター室まで連れていくときに、敵に襲われることがある。ここでプログラマーが撃たれて死んでしまうとコンピューターが起動できない！　つまりミッションをクリアーすることができなくなるので、プログラマーは絶対に死守だ。メインルーム同様コンピューター室にも敵がいるので、あらかじめ始末しておくことをおすすめするぜ。ちなみに、コンピューターの起動中も敵に襲われることがあるので注意。しかもこのときにコンピューターが流れ弾に当たって壊れる危険も……。このゲームには死んだ、壊れたと言った理由でミッションがクリアーできなくなることが多々ある。注意しようぜ。

コンピューターを起動させて、データシーフで情報を抜き取ったら⑬プログラマーに用はない。邪魔なら殺してもいいし（ひどい！）ほうっておいてもかまわない。これですべて任務は完了！　あとはこの地下基地から脱出するだけだ。だが、メインルームから出口に繋がる通路にかけて、敵の大群が待ちかまえている⑭。しかもあとからあとから増援が現れる！　ここは少々強引にでも突破して、少しでも早く出口をめざそうぜ！

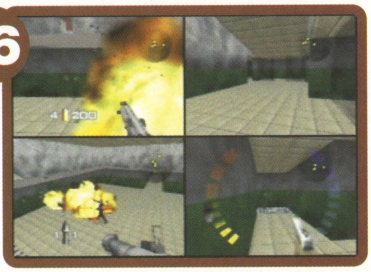
12



14



15



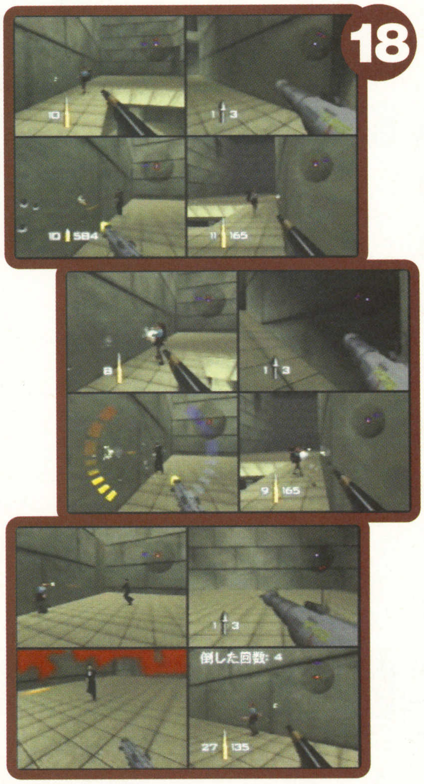
16

17

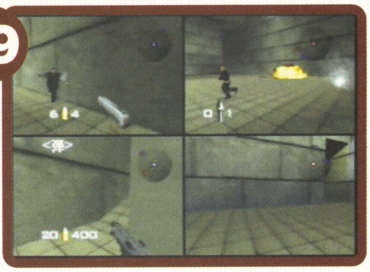
銃撃戦が超アツイ！多人数対戦をプレイしろ！

このゲームでの対戦は、画面を分割して最大4人まで同時にプレイ⑮することができる。4人が全員敵どうしになることもできれば、2対2といったふうに、チームに分かれて対戦することもできる。この対戦ではプレイヤーのテクニックはもちろんのこと、プレイするマップの土地勘を理解しているかどうかが重要。この土地勘を活かせば、物陰から射撃⑯したり、敵の先回りといった行動を取ることができるからだ。また、そのマップ内のどこに行けばどのアイテムを手に入れることができるのかも、しっかりと頭の中に入れておきたい。とくに、テクニックの差を埋める強力な武器⑰や、被弾しても簡単に死ななくなる防弾チョッキは重要アイテム。絶対に相手に取らせてはならないぜ！

ひとりプレイとは少し変わった戦略が求められるのが、2対2で戦うチーム戦だ。味方の武器が弱ければ、強い武器を手に入れられるように援護したり、ふたりでひとりの相手を集中攻撃⑱したりと、お互いの状況を把握して役割を切り替えられるチームワークが超重要！　とくに、強い武器の出現する周辺では、相手のチームもそこを制圧しようとするために、激しい戦闘が繰り返されることになる⑲。そこを奪うか守れるかといった攻防も重要なポイントだぜ！



18



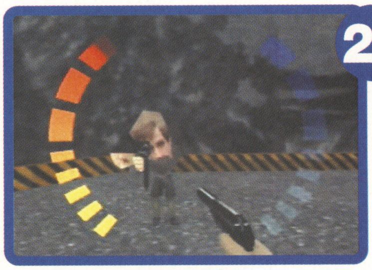
19

飽きさせないお遊び！お楽しみモードがイカス！

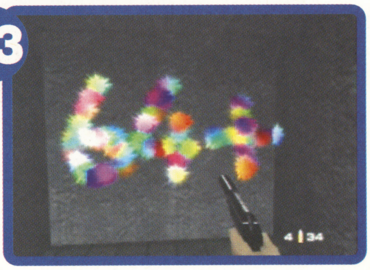
特定の条件をクリアーすると、お楽しみモードというモードでプレイできるようになる。モードは全部で23種類あり、オン、オフを切り替えて、各種組み合わせて遊ぶことができる。たとえば、最初のミッションのダムをノーマルの難易度⑳で、2分40秒以内でクリアー㉑できれば、ペイント弾が撃てるお楽しみモード㉒がプレイできる。こういった、タイムアタックが条件となるお楽しみモードは、出現させるのに一苦労するが、それだけの価値がある。ほかにも、敵の頭がでかくなるDKモード㉓や、自分のスピードが倍速になるターボモードなどの笑えるモード以外にも、両手に強力なロケットランチャーを持てるモードや無敵になるモードなど、バリエーションは盛りだくさんだ。

20

21



22



23

GBってけっこう、埋もれた名作があるんだよね。このコーナーでは、やらないと損をする名作をガンガン紹介していくぞ。

ピクロス2

任天堂 | 1996年10月19日発売 | 価格3,000円

©1996 NINTENDO/Creatures Inc./Jupiter Co.,Ltd.

ピクロスに隠された絵を削り出せ!!

『ピクロス2』は、縦と横に並ぶ数字から削るマスを予想し、最終的に一枚の絵を削り出すのが目的の“ピクチャークロスワード”というパズルゲームだ。30～90分の制限時間内に、できるだけ早く絵を完成させることを目指していこう。ゲームのモードは、「ちょっと難しいなぁ」という人でも安心して遊べる“やさしいピクロス”、10のステージでピクロスを解いていく中級者向けの“マリオのピクロス”があり、ゲームを進めるとハードな難易度でプレイヤーを悩ませる“ワリオのピクロス”も遊べるようになる。すべてのピクロスを解くのは至難の業だが、ルールがちょっとわかりにくいという場合は、“あそびかた”でお手本を見ながら詳しくルールを知ることができるぞ。カンにたよる必要はなく、法則に従って考えていけば必ず答えを導き出すことができるから、解けるかどうかはキミの頭脳にかかっているのだ。

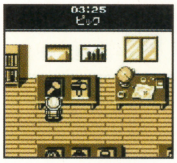
『ピクロス2』プレイポイント

“やさしいピクロス”で腕ならし

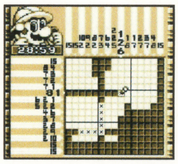
まず、はじめてプレイするという人は、難易度の低い“やさしいピクロス”①で練習だ。テーブルに置いてある15×15マスのピクロスからひとつを選んで絵を削り出す②。難易度は高くないので、右ページに載っている“知っ得ポイント”さえおさえていれば、比較的簡単に解くことができるはず。「難しくてわかんない!!」という場合には、ヒント機能もあるぞ③。ただし、最初のヒント以外は、使うごとに残りタイムから5分ずつ引かれてしまう。ヒントの使いすぎでタイムオーバーなんてならないように、できるだけ自分の頭脳だけで頑張ろう。基本テクニックとして、削る必要のないマスには×印を付けてケアレスミスを防ぐようにしよう⑤。削り終えた数字の色を変える機能を利用するのもいい⑥。ここで基本を覚えたら、さっそく“マリオのピクロス”に挑戦だ!!

ピクロスの謎を追って大冒険!?

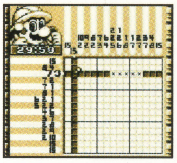
全10ステージのピクロスを解いていく“マリオのピクロス”⑦。ひとつのステージに大きなピクロスが8枚置いてある⑧。それらすべてを解くことでステージをクリアーできるのだ。“やさしいピクロス”と違う点は、ひとつのピクロスが4つに分割されているところ⑨。つまり、4つの問題をすべてを解くことで一枚の絵が完成する、というわけ。なお、短いタイムでステージをクリアーすると、おまけでふたつのピクロスをプレイすることが可能だ。ステージ1をクリアーすると“ワリオのピクロス”という、ヒント&ミス表示なしのちょっと上級者向けのピクロスが楽しめるようにもなる。また、3ステージをクリアーするごとに、8×8マスのピクロスを連続して解き、隠された文字を削り出す“クイックピクロス”にも挑戦できるぞ⑩。その文字を組み合わせると、文章が完成するというしくみ。ピクロスをすべて削らなくても、答えがわかればクリアー可能だ。すべてのステージをクリアーすると、“最終問題”がキミを待っている。キミはそこまでたどり着けるかな？



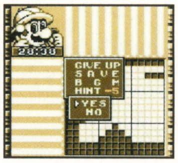
①ちょっと腕ならしをしたい人には丁度良い難易度の“やさしいピクロス”。



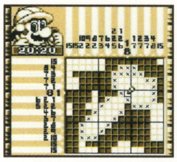
②机に置かれてる一枚のピクロスにつき、ひとつの絵が埋め込まれている。



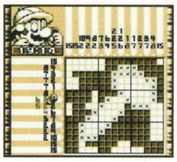
③縦と横のラインを一行だけ削ってくれるヒント機能。困ったら使おう。



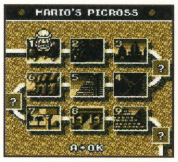
④残りタイムが5分以下だとヒント使用不可。ヒントの頼りすぎに注意。



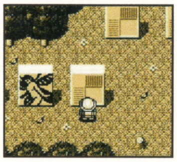
⑤削れているマスと×印のマスから推測して、削れるマスを見つけ出そう。

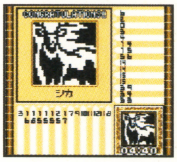


⑥削った数字に色をつけることで、削ったマスの数字がすぐわかるのだ。

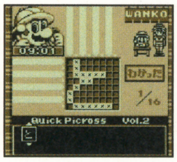


⑦ひとつのステージに32もあるピクロス。マリオとキミを待っているぞ。


⑧マリオの身長よりも大きいピクロス。どんな絵になるかとても楽しみ。



⑨4つのピクロスが合わさることで、大きな一枚の絵が完成するのだ。

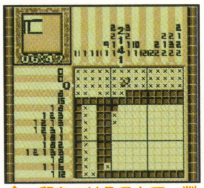


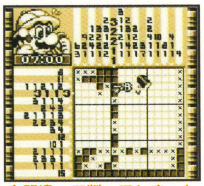
⑩マスをある程度削ると、だいたいどんな文字なのか予想がつくぞ。

『ピクロス2』知っ得ポイント

削らなくてもいい場所に×印

簡単なピクロスではあまりやらないかもしれないけれど、便利な技を紹介。マスを正しく削った場合、そのマスの両端には必ず×印を付けておこう。その削ったマスが正しければ、そこは絶対に削ってはダメなマスなのだ。削れるマスとマス(数字と数字)の間には最低1マスの隙間があるので、そこに×印を付けるというわけ。そうすることで、削れるマスの範囲が狭まってわかりやすくなる。このゲームは、削る範囲をできるだけ狭めるのが攻略のカギだといえるのだ。


⬆×印をつけることで、削りミスをなくすことが可能。


⬆間違って削ってしまった場合も、×印がつくぞ。

真っ先に8〜15の数字を削ろう!!

たとえば13という数字が表示されていたとする。こうした場合に、カンだけを頼りに端から削っていくのは、あまりに無謀というもの。数字が8〜14のときには、“安全に削ることができるマス”が存在する。それが、右の図で示した“重なった部分”だ。途中で詰まったら、こうしたマスを見つけて削り、これを手がかりにして推理を進めるといい。もちろん15なら、無条件に1ラインすべてのマスが削れることになる。そこは、最優先で削ってしまおう。

必ず削れてしまう原理

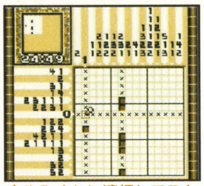
⬆左端から削るとこうなるが、左の2マスが間違っている可能性がある。カンだけでいきなり削るとミスの場合もあり危険。

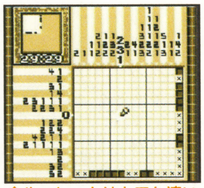
⬆上のマスとは逆から削っているが、よく見るとどちらのパターンでも同じく削れる部分が存在することに気付くはずだ。

⬆重なり合ったマスはどちらの端からであっても必ず削られることになる。何も考えなくとも、安心して削れるってわけ。

ヒントルーレットをバッチリ決める!!

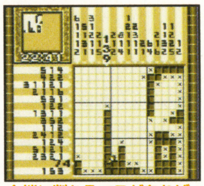
ルーレットでふたつのラインの回答がわかるヒントルーレットは、どこを削ればいいかわからないときに便利。しかし、回答を得たいラインに止まらず、すでに削られているラインに止まることもあるはず。そんなときは、止まってほしいラインの4つ手前あたりでルーレットをストップ!! うまくいくと丁度よく狙ったラインにストップするはずだ。何度も練習してルーレットを止めたいラインに止められるようならばキミも立派なヒント名人だ（うれしくないか）。

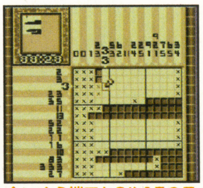

⬆やみくもに連打してストップさせてもダメなのだ。


⬆ルーレットはとても速いので、タイミングが重要。

端のラインから削っていこう!!

ちょっと難しいピクロスになると、どこから削っていいのかわからない、なんてことがある。そういうとき便利なのがヒント機能なんだけれど、そのときマスの端を狙ってルーレットを止めよう。端を削ることで、削れるマスを予想しやすいのだ。たとえば、数字が3のときにいちばん端に削れるマスがあった場合、そこから連なる3つのマスを削れるということになる。削る場所がわからないときは、ヒントを使うのは悔しいけれどこのテクニックを使おう。


⬆端に削れるマスがあれば、けっこう楽に答えがわかる。

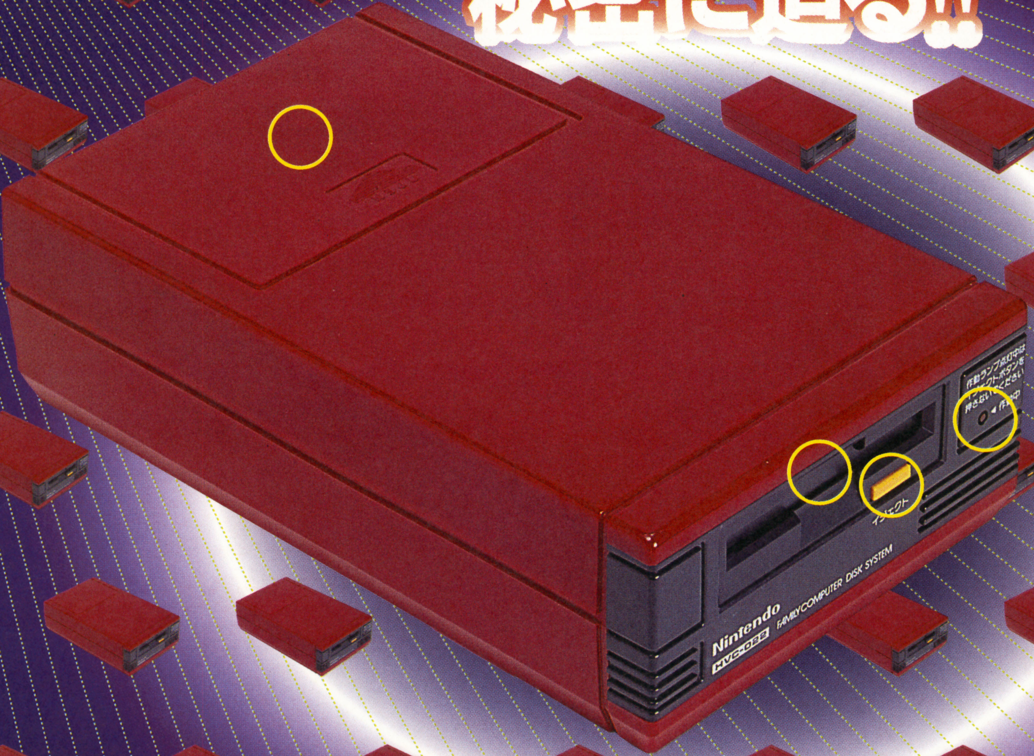

⬆いくら端でも0や15のラインのヒントは無意味だぞ。

編集部の“だから薦める!!”

『ピクロス』シリーズは、GBだけではなくスーパーファミコンで1本、ニンテンドウパワーの書き換え用ソフトとして3本も発売されている。これはいったい何を意味するのか？ それは、解きだしたら止まらないという中毒性のおもしろさを意味しているのだ。“つぎをやりたい!! もっと解きたい!!”と思わせる魅力が『ピクロス』にはあるのだ。数字と数字が交差するマスの並びから推理して絵を完成させたときの達成感は、感涙モノ!! その本質をわかりやすくいえば、“文献から埋蔵金の位置を推測して掘り当てる”ようなものだろうか。それはちょっと大げさすぎるかな？ しかし、それだけハマるパズルゲームだということは保証するぞッ!!

⬅キミは、その頭脳を活かし、マリオとワリオ、ふたつのピクロスを解き、すべての絵を見ることができるかな？

ディスクシステムの秘密に迫る!!



作動ランプ

悩ましげに深紅に輝く鮮血のような赤いランプは、ディスクシステムが作動中であることを伝える、なくてはならない部分。その光をずっと眺めていると、美しい女性に見つめられているような、妖艶な気分にさせられる。

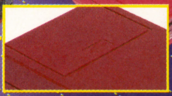
ディスク挿入口

ここにディスクカードを入れることで、ゲームを楽しむことができる。黒いディスクカードを入れると故障するという噂もあったが、別にこわれはしないようだ。テレホンカードやキャッシュカードを入れると、絶対に故障するぞ。

イジェクトボタン

強力なバネのパワーにより、ディスクカードを吐き出させる役目をする"イジェクトボタン"。なぜかこのボタンだけ黄色いが、深い意味はないといわれる。このボタンが壊れると、永遠にディスクカードは出て来れないのだ。

電池入れ



潜水艦の"しんかい2000"が2000メートルも潜れるように、ディスクシステムは6つもの電池を搭載ことができる。まるで核シェルターのようなその作りは、これから起こるかもしれない核戦争を予言しているのだろうか?

1986年2月21日(火曜日)に発売されたファミリーコンピューター用『ディスクシステム』。「やれーばやるほーどディスクシステムゥ～♪」というCMも放映され、同時発売された『ゼルダの伝説』と『謎の村雨城』のふたつのソフトは、店頭で品切れ状態になったほどのすごいヤツ。今回の読者ページクローズアップは、そんなディスクシステムの秘密に先っちょだけ迫るぜッ!!

偽物が偽物であるという確証はない(思想家　ンクラテス)

ニセディスクシステムを探せ!!

すげえやべえことになったよぉぉ!!　悪者がプチウラの大切なディスクシステムコレクションの中に、ニセモノのディスクシステムを紛れ込ませたんだよぉ!!　悪者もひでえことしやがるよぉぉ!!　どっちがホンモノのディスクシステムかわかんねえよ!!　犯人を捕まえたらひっぱたいてやるよぉ～!!　どっちがホンモノのディスクシステムか答えを書いて"読ペ ニセモノディスクはこっち?"係まで送っておくれよぉ～。

ディスクシステムA

◀なんか本物っぽいけれど、ニセっぽいカンジもするなぁ～。いったいどういうことかね。

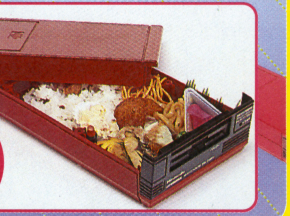
ディスクシステムB

◀なんかニセっぽいけれど、本物っぽいカンジもするにゃあ～。納得いかんよこれはもう。

第28回　うまいもん食って人生うまくやっていこう。

ディスクシステムふぁん

やあ、みんな!!　今回も始まりました"ディスクシステムふぁん"。毎月いろんなディスクシステムを紹介しています。ディスクシステムが13年前も前に発売されたのは知っているよね?　けっこう故障しているディスクシステムもあるはず。修理すればちゃんと使えるけれども、いろんな使い道があるんだ。今回は、ディスクシステムを弁当箱にしてみたぞ。めちゃくちゃうんまそう!!　だが、食中毒には注意したいところ。



ディスクシステム弁当うめっす。うますぎて内臓が破裂します。破裂したら死んじゃうけれどもね。(巨人談)

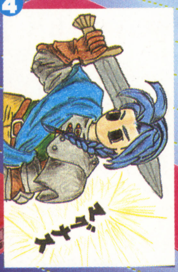
第1回パズル野郎リミックス?トリロジー 最終当選者発表　おめでとう!!　脳がひしゃげるほど喜んでくれよなッ!!　父さんは嬉しいぞ。
愛媛県　川手勇二　滋賀県　森川博史　奈良県　後藤匡篤　東京都　唐沢康平

5億通の中から選ばれたイラスト15通を掲載しますよ。(嘘つき男爵)

1

2

3

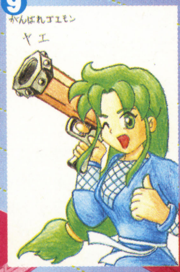
4


5

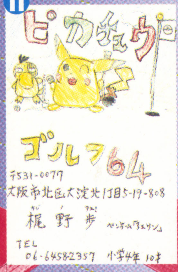
6

7

8

9


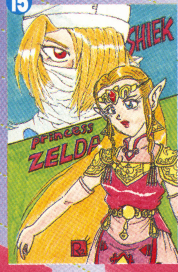
10

11


12

13

14

15


オッス!! みんなの天使、ブチワラだよ。N64の『電車でGO!64』って滅茶苦茶おもしれえ。編集部でも大人気さ!! そこで、そのブームに乗って俺も便乗商売を考えただ!! その名も『電車でGO!～地下鉄編～』だッ!! どこまで行っても真っ暗!! 背景が真っ暗だから開発もラクチンで、低コスト低予算だぜ!! それが売れたら『電車でGO!～ゆりかもめ編～』ってのを出す。運転手がいないから自動操縦。プレイヤーは黙って見てるだけでOK!! こりゃラクチンってことでバカ売れ間違いナシ!! あはははははははは～ってことで、今月も読者はがきを紹介していくべッ!!

❶(滋賀県 風世りょう 高校生 17歳) ファイアーエムブレムの第一作目のCMは、オペラの合唱団がずぅーっと歌っているだけ!! どんなゲームかわかんなかったけれど逆にウケたぜ!! ❷(大阪府 だるまん) こういうチョンマゲした犬がほしいぜぇーッ!! そういや月刊ファミ通ブロス編集長ほえほえ新井氏の父上は、今でもチョンマゲしてるぜェーッ!! ❸(山口県 たみちゃん)『牧場物語2』のプリティーな女子じゃんか!! この5人みんな自分の彼女にしたいぜ!! 男だったら五兎を追って五兎ゲットせにゃぁららんのだッ!! ❹(新潟県 佐藤香織)『オウガバトル64』のマグナスっていやあ、すげえ男前のナイスガイだよな。オレが女だったら連日連夜アタックしまくりのキスしまくりだぜッ!! ❺(兵庫県 ヤーレン 小学生 男 12歳) "ポケモンカード" のニセモンじゃんか!! 危うく騙されるところだったじゃんかよォォ!! でもォ、オジサンポケモンがいたら嬉しいニャア～♪ ❻(鹿児島県 鶴多ノリコ)『ゼルダの伝説 ～時のオカリナ～』に登場する大妖精だなッ!! めっちゃボインボインじゃんか!! こういうおっぱいみたいな御饅頭食いてえ!! ❼(鹿児島県 鶴多ノリコ) 幻想的な森だぜーッ!! こういう森にもゴキブリとかカマドウマとかいんのかなーッ!? ああいう虫は恐くて触れないんだよぉ～。害虫撲滅だッ!! ❽(岡山県 東風flu) ゲームに登場する主人公ってみんなカッコイイぜーッ!! だけれど、ビジュアルだけじゃダメだ。人を思いやる愛と優しさが必要なんだぜェーッ!! ❾(兵庫県 爆食乱舞) 武器と美少女の組み合わせ、最高すぎるぜ!! なんか「もうどうにでもしてッ!!」って気分になってきたぜーッ!! もう結婚するしかねえよぉ～!! ❿(神奈川県 平本晶子 女 26歳) 姉御といやあ、『キャプテン翼』の姉御を思い出すぜーッ!! それはいいとして、エーヴェル最高!! ことヒトにならビンタされてもいいニャア♪ ⓫(大阪府 アユリン 小学4年生 10歳) よ～く見ると、ピカチュウが持っているゴルフボールがモンスターボールの模様がついているぜ!! こりゃ商品化するしかないですな任天堂さん!! ⓬(茨城県 ピアニストHIROSHI命) カービィと『ポケモン』のプリンって双子のようにそっくりだぜッ!! プリンとサッカーボールってまるで模造のようにそっくりだぜ!! だぜッ!! ⓭(神奈川県 うごりゃ)『スターフォックス64』といやあ、スリッピーの乗っている機体をどれだけ早く壊せるかタイムアタックすんのも楽しいぜッ!! タスケロタスケロ。⓮(新潟県 相沢剛) こういう悪者が世界を破壊しようとするんだよなぁ～。ホント、戦争とか争いごとは、もうやめて欲しいよ。みんなと仲よくゲームして遊ぼうぜ!! ⓯(香川県 禄重ロメオ) オトナのゼルダ姫ってフェロモン出しまくりのベッピンさんだってことは知られているけれど、実はオレの彼女だってことは内緒にしてくれよな!!

郵便：〒151-8024 アスキー NP ペ○○係
宅急便：東京都渋谷区代々木4-33-10 (株) アスキー ファミ通NP編集部 読ペ○○係
航空便：ASCII CORPORATION Famitsu NP Publications.dokupe○○kakari.Yoyogi4-33-10 Shibuya-ku.Tokyo Japan
E-メール：n64-plus@mi.ascii.co.jp　FAX：出る杭が打たれてしいました。

●プレゼントギャルSAKIKOからのお知らせ● グラマラスSAKIKOです。実は、プレゼントの発送がちょっと遅れているの。みんなとってもプレゼントが届くのを待ちこがれているとは思うんだけれど、ちゃんとSAKIKOが頑張って発送するから待ってて欲しいナ。みなさんどうかよろしくね。あっは～ん❙

イナズマ占い

9月21日～10月20日

占師 インサートぷちわら

脳天に稲妻を落とし、身体の痙攣ぐあいで占う、恐ろしくおぞましい占いである。

牡羊座　とにかく爆弾に注意しよう。爆弾の近くには寄らないことだ。爆発したら痛い目に遭うし、死ぬかもしれないということだ。ラッキーゲームは『おにゃんこタウン』。ラッキーアイテムは、食パン。

牡牛座　友だちと大切な約束をしておいて、その約束を破ろう。何がなんでも破ろう。破った者勝ちということだ。ラッキーゲームは、『ポケモンスナップ』。ラッキーアイテムは、沼に棲むフナの稚魚。

双子座　突然、500万円の収入がある。なかったらキッパリとあきらめよう。何事もあきらめが肝心だということだ。ラッキーゲームは、『パネルでポン』。ラッキーアイテムは、老夫婦の近眼メガネ。

蟹座　ローソンのロッピーで、『スーパーメトロイド』を手に入れよう。書き換えて売上に貢献しろということだ。ラッキーゲームは、『パルテナの鏡』。ラッキーアイテムは、ファミ通PS。

獅子座　肉は脂身を取って食べよう。それか、鳥のササミだけを食おう。コレステロールの過剰な摂取は、体に悪いということだ。ラッキーゲームは、『ダンジョン放浪記』。ラッキーアイテムは、なまこ。

乙女座　「ぬおおおおおおおおおぉぉぉぉぉぉぉうおうお!!」というぐらい熱い風呂に長時間入ろう。のぼせろということだ。ラッキーゲームは、『キャベツ（仮題）』。ラッキーアイテムは足の筋肉。

天秤座　『ファイナルファンタジーVIII』をクリアしよう。エンディングを録画してオレに送ろう。ラクしてエンディングだけ見たいのだ。ラッキーゲームは、『パットン君』。ラッキーアイテムはありません。

蠍座　みちのくプロレスを応援しよう。裸になってグレート・ザ・サスケを応援しよう。みちのくは寒いから大変ということだ。ラッキーゲームは『エスパードリーム』。ラッキーアイテムは、ロバ。

射手座　F1レースのジャン・アレジだけは応援するな。アレジはみんなの後藤久美子を奪ったから憎いということだ。ラッキーゲームは、『巨人のドシン1』。ラッキーアイテムは、すっぱい菓子。

山羊座　ガムを飲み込もう。胃がおかしくなったり、喉に詰まったりして苦しくなるだろう。つまり、ガムは飲むと大変だということだ。ラッキーゲームは、『テグザー』。ラッキーアイテムは、忘れた。

水瓶座　ゲームセンターで『VF3』にて対戦を挑み、みずからリングアウトになろう。頭がおかしい人間だと思われるということだ。ラッキーゲームは『ドラゴンクエストIII』。ラッキーアイテムは、胃液。

魚座　バリウムをたらふく飲もう。そして気分を害しよう。バリウムを飲みすぎれば、気持ち悪くなるということだ。ラッキーゲームは、『タッグマッチプロレスリング』。ラッキーアイテムは、ピン子。

ゲームのハテナ

モンガイカンのゲーム論
坂田克己

第4回 ヒットのハテナ(ハードウェア編の4)

まだまだ、引き続きハードウェア（以下ハード）のヒットについて。今月はハードが店頭でどのように差別化されるかについて検証する。プレイステーション（以下プレステ）セガサターン（以下サターン）、そしてわれらがN64のどこに違いがあったのか。モノが売れていく仕組みを、より明快に分析しながらハテナを解き明かしていきたい。

製品価値はどのように決まる？

まずはちょっと難しい話。製品の価値はどのようにして決まるのだろうか。モノの値段は、メーカーが決定しているわけだけれども、その値段と製品の価値とは少し違う。簡単に言うと、製品の価値は、その製品の機能によって決まるのである。つまり、その製品でどのようなことができるのか、何が実現されるのか、ということで価値は変わってくる。ちなみに、その価値が市場に受け入れるだろう金額を付けることが価格設定という作業なのだ。

加えて、製品の機能には、買う側に到達する間にいろいろな要素がプラスされる。テレビコマーシャルが心を強く捉える。販売促進の方法が実に巧妙である。差別化が簡単にできるセールスフレーズが用意される。そんな要素があると、製品自体の機能とは別のところで、製品の価値が増す。また、時々起きる、ある製品が、メーカーの希望する価格以上の値段になる現象は、これらの要素が掛け算的に機能した時に発生するのだ。これが、製品価値の決定の仕組み。

ゲーム機売り場を検証してみる

さて、ゲーム機売り場を検証してみたい。一昔前だと、モノを売買する場合、対面販売という方法が主流だった。つまり、販売する人と購入する人とが、向き合っていたのだ。今でも街の玩具店では、このスタイルが取られているところも多い。この方法だと、販売する人間は、セールストークなどを駆使し、製品を売りこむことができる。また、購入する人間も、製品に対する疑問点などを質問、納得して製品を買うことができた。つまり、自分自身で念を押して製品を買うことができたのだ。しかし、今のゲーム機売り場の多くは、この方法を取っていない。そう、主流は対面ではないセールススタイルになった。

非対面型販売では、人によるコミュニケーションが取られない。だから買う側は、製品購入時の納得を得る作業を、自分自身で別に求めないといけない。カタログを集める、専門書籍や雑誌を熟読する、友達に聞いて回るなどの方法で、事前に詳しい情報を得る。そうして購入するための納得材料を探すのである。しかし、最近のある調査で、購入決定時点は店頭である、という意見が7割を超えるというデータがあった。いろいろ考えてお店に出かけて行っても、決定するのは実物を見てからだというヒトは、きっと多いだろう。そこで、非対面型の販売方法では、最後の念押しをしてくれるヒトがいない、という問題点が表れる。

その問題点を解決するために、販売サイドは様々な技術を駆使する。製品特長などを記したＰＯＰと呼ばれるツールや、様々な演出を施した展示、商品パッケージや、商品そのもののデザインに気を配ることによって、印象深い説得力を産み出すよう工夫するのだ。そして、その努力が製品購買を左右する。

さて、ゲーム機ハードの売り場はどうか。デモンストレーション機があり、人だかりがしている。パッケージが積み上げられたディスプレイ、というイメージだろう。しかしそこでモノを言うのは、何より製品のデザインなのではないか。

裾野のファンが求めるものとは

本誌読者のように、ゲームに詳しいファンはハードの見かけなど気にしないかもしれない。しかし裾野に位置するライトなファンには大切なことだ。理由を考えると、ゲーム機はいちいち片付けないというのが、ポイントである気がする。ずっと出しっぱなし。そうなると、インテリアにマッチするのか、人に見られて恥ずかしくないか、場所を取らないか、なんてことを考えないわけにはいかないはずだ。そう、少なくとも裾野のファンにとって、店頭での最終的なチェックポイントは、ソフトが豊富さ以上に、どれだけ自分のライフスタイルにマッチするゲーム機なのか、という点も重要なポイントなのである。そこで、各種ハードを、裾野のファンの視点で検証してみたい。

まずは、サターン。デビュー当初の印象は、デカイという感じだった。濃いグレーと厚みのある筐体が、いかにも野暮ったく、ゲーム機というイメージだけ。スタイリッシュな雰囲気はそこにない。何よりも重たく感じてしまって、あらゆるインテリアにマッチしない気がした。後にホワイトのサターンが投入されたのは、そのあたりに配慮したからなのかもしれない。しかし、増設メモリのカセットも白くなってしまい、グレーのハードを持っている私などは、その差し込んだ状態の垢抜けなさに落胆したものだ。

次にプレステ。これは非常に良く出来たデザインだ。まず薄い。コンパクトな印象を与えるためには、この薄さは非常に重要。さらに、パッケージもサターンと比べて小さく、カッコイイ雰囲気のものだった。店頭で並んでいると、その差は如実。持って帰りたくなるのだ。また、サターンよりも若干明るいグレーは、微妙な差なのだが、その適度な存在感のなさを演出し、どんなインテリアにもマッチする雰囲気を作り出した。コントローラーのデザインのポップさといい、先に述べた、製品の機能以外の様々な要素が生み出す説得力を上手く作っていた。幅広いファンに受け入れられて当然、という感じだ。最後に、われらがＮ６４。デザインは洗練されている。ゲーム機として磨き込まれている。しかし、そのベクトルは裾野のファンが求めているものとは違う。いかにもおもちゃ然とした風貌に、裾野のファンは引いたかもしれない。自分の部屋に置くとこどもっぽい印象を作り出すのでは、そんな気がしたはずだ。スーパーファミコンの、素晴らしくさりげない存在感がここでは消え、自己主張の強い印象を与えることが、幅広い層に受け入れられにくいイメージを作り出してしまったのかもしれない。

これからのハードのルックスは

これからのハードに求められるルックスを、ライトなファンをとり込むことを前提にまとめておきたい。キーワードは＜大人びたさりげなさ＞に尽きるだろう。美しくコンパクトなデザイン。玩具のカテゴリーを超えたイメージを持つ、ゲーム機としてのデザインが必要となる。ますばゲーム機は子供だけのものではない、ということを自覚すること大切だ。第一、子供は見かけではだまされない。高い機能を持つ製品を作れば大丈夫。そんな機能を理解できないヒトを囲い込むには、見かけが肝心なのである。

イラスト／西小野ゆうこ

坂田克己 プロフィール
流行情報研究所所長。マーケティングプランナー。いろいろ書いてはいるけれども、結局全部のハードを購入してしまっている私。アスキーＡＶセレクターも手に入れ、切り替えながら、それぞれのハードを楽しんでいる。
e-mail:PXU03745@nifty.ne.jp

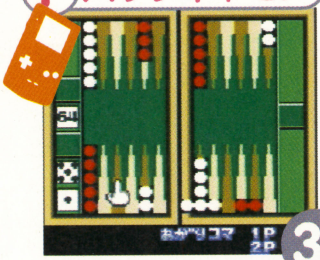
PRESENT for You

PRESENT
see P.137

本誌記事中の「PRESENT」マークのあるソフトやトイは、このページでプレゼントしちゃいます。応募方法が2通りあるから、よく読んでね。

アンケートはがきで応募!

1 バックギャモン



3名

アルトロン
©1999 ALTRON CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED

2 きせかえ物語

3名

パック・イン・ソフト
©KOJI ISODA/1999 Victor Interactive Software Inc.

3 ぐるぐるガラクターズ

3名

アトラス
©ATLUS/タツノコプロ 1999

4 爆裂無敵バンガイオー

1名

ESP
©TREASURE/ESP 1999

希望のソフトが決まったら、本誌綴じ込みのアンケートはがきに必要事項と希望商品番号、本誌に対するご意見・ご希望を記入のうえ、お送りください(切手は不要です)。

応募締め切り 1999年10月21日(木) 消印有効
※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

5 ぷよテクター(おもちゃ)

コンパイル

各1名

官製はがきで応募!

6 SDガンダムプラスチックモデル ゼータガンダム

1名

7 タミヤRCカー(M-04L)用オリジナルボディー

a b c d

各1名

1名

8

コナミ
『実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2』
ヴェルディ川崎　中澤選手サイン入りロム

9 ふ菓子

鍵屋製菓

3名

10 秘密のプレゼント

目次にある表紙クイズ、「キノピオを探せ」の答えをお送りください。解答は、「下から」何段目の「右から」何番目のキノピオがほかのキノピオとどう違うかを書いてください。

5名

あて先 〒151-8720 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー　ファミ通NP編集部
ファミ通64+11月号プレゼント係

応募締め切り 1999年10月21日(木) 消印有効
※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

希望の商品が決まったら、官製はがきに住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、希望商品番号と商品名、それぞれの記事に対するご意見、ご希望をご記入のうえ、下記のあて先までお送りください。ひとり何通お送りいただいてもけっこうです。

MONTHLY SOFT FILE

新作ソフトカタログ（8/27～9/10）

ようやく涼しくなってきたいまこそ、NPの新作『ファイアーエムブレム トラキア776』をじっくりと楽しもう。
また、GBの新作『バックギャモン』や『ぐるぐるガラクターズ』も秋の夜長を遊ぶにはぴったりのゲームなのだ！

NINTENDO64

- エクストリームG2
- 格闘伝承 F-Cup Maniax
- スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊
- 爆裂無敵バンガイオー

GAMEBOY

- きせかえ物語
- ぐるぐるガラクターズ
- バックギャモン
- ーぷよぷよ外伝ーぷよウォーズ

NINTENDO POWER／SUPER FAMICOM

- ファイアーエムブレム トラキア776

各アイコンの説明

ジャンル
アクション　ロールプレイング　スポーツ　シミュレーション　パズル　シューティング　その他

編集部評価
ほのぼの　熱い　新感覚　ビックリ　女性にオススメ　じっくり

機種
ニンテンドウ64　ゲームボーイ　ニンテンドウパワー

付加機能N64
バックアップカートリッジ　コントローラパック対応　振動パック対応　64GBパック対応　メモリー拡張パック対応　音声認識対応

プレイ人数
ひとりで遊ぶ　ふたりまで遊べる　3人まで遊べる　4人まで遊べる

付加機能GB
ゲームボーイカラー対応　ゲームボーイカラー専用　バックアップカートリッジ　通信ケーブル対応　赤外線ポート対応　スーパーゲームボーイ対応　ポケットプリンタ対応　振動カートリッジ　64GBパック対応

格闘伝承 F-Cup Maniax
どハデな技でポイントゲットだ！

1999年8月27日
6,800円
イマジニア

❶相手との間合いを測って大技をキメろ！　コンピューターや他プレイヤーとのバトルが熱い。❷11人のキャラクターからお気に入りを選べ。もちろん隠しキャラクターもいるぞ。❸“トレーニングモード”で技コマンドをマスターしよう。❹連続で何人倒せるかなどの記録を競う“RECORD ATTACK”モードもあるぞ。

ここに注目！

格闘ゲーム界を震撼させた斬新な“ポイント先取制バトル”や、ゲームをさらにヒートアップさせる“ヒラリ”、“投げ抜け”などオリジナリティ溢れる作り込みは自信があります。（広報担当　星見さん）

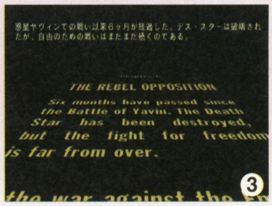
©1999 Imagineer Co.,Ltd
©1999Genki Co.,Ltd ©1999 Opus Corp.

体力ゲージを削りあう、という従来の格闘ゲームとはひと味違う、ポイント制を採用して話題となった『ファイティングカップ』の続編が登場した。いかに高度な技を使って、相手をダウンさせるかが重要なポイント。相手よりさきに7ポイントを取れば勝利となるのだ。また、相手の大技をうまくかわしてカウンター技をヒットさせるとダウンに関係なくポイントを獲得できるぞ。1ラウンドは30秒なので、積極的かつ冷静に技をキメていくのだ。あと、今作では、新たに“スゴロク”モードが追加された。これは、ルーレットにより進めたマス目の敵と戦い、勝つことで攻撃力が増加したり敵の技を伝承できる、というシステム。ただし、ここで育てたキャラクターは“コントローラパック”にしかセーブできないから、用意しておこう。

はみだしN64&GB　イマジニア広報の皆さんのあいだで『実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2』が流行中。リーグ戦を組んでアツく戦っているのだ。

スター・ウォーズ 出撃！ ローグ中隊
あの映画のゲームがまたやってくる

1999年8月27日 6,800円
任天堂



❶ターゲットは帝国軍の軍事施設だ！。❷好みの機体を自由に選べる。❸おなじみのオープニングシーンに気分も盛り上がるぞ。❹戦闘機に乗り込む隊員たち。

ここに注目！

“ルーク・スカイウォーカー”となって、帝国軍を倒せ！　“フォース”を正しく操ることができるか、それとも暗黒面に引きずり込まれるかはプレイヤー次第です。フォースの守りあれ！
（広報室企画部　春花さん）

©Lucasfilm Ltd.& TM.All rights reserved.
Used under authorization.

『スター・ウォーズ エピソード1 レーサー』に続き、『スター・ウォーズ』の世界がまたゲームとなってN64に登場するぞ！　時代設定は『スター・ウォーズ』の第一作と第二作『帝国の逆襲』のあいだ。主人公の“ルーク・スカイウォーカー”となり精鋭の飛行部隊“ローグ中隊”を率いて、課せられたミッションをクリアーしていくのだ。360度フル画面の空中戦で、敵となる帝国軍の容赦ない攻撃をうまくかわしながら、反撃の機会をうかがっていこう。“Xウイング”や“スピーダー”などおなじみの戦闘機も6機登場するから、映画を観て自分も操縦したいと思っていたファンにはたまらない作りとなっている。また、“メモリー拡張パック”を使えば、戦闘機はもちろん町並や敵兵士もよりくっきりリアルになる。この機会に“メモリー拡張パック”を購入するのもいいかもね。

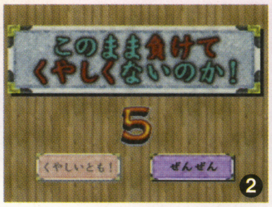
はみだしN64&GB

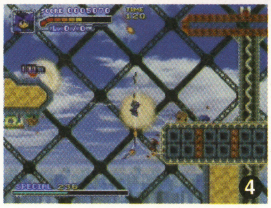
爆裂無敵バンガイオー

弾撃ちまくりで気分も晴れる！

1999年9月3日 5,800円
トレジャー

TREASURE





❶これが全方位ミサイル（20倍カウンター）。敵の攻撃量が多ければ効果絶大！❷コミカルなセリフがとにかく笑える。❸このフルーツを集めていくことで、全方位攻撃のエネルギーがたまる。❹敵を自動追尾する“ホーミングミサイル”は最初から装備されている。

PRESENT see P.137

ここに注目！

溜めて敵の弾を引きつけて全方位弾を撃ち、連爆する爽快感を味わってください。昔ながらの2Dゲームの作風ですが、こういうゲームならではのおもしろさをぜひ体験してください。
（代表取締役社長　前川さん）

©TREASURE/ESP 1999

画面中に溢れる弾、そして派手な爆発が気持ちいい本格派シューティングゲームが発売されるぞ。宇宙の武闘派集団“SF虎巣裘（コスモ）組”が、主人公“マキシ・リキ”の住む“男星”を侵略せんとやってきた。キミはリキとなって妹の“マミ”とともに正義のロボット“バンガイオー”に乗り、男星の平和を守るのだ。アイテムを取ればバンガイオーはレベルアップをして、攻撃力アップや無敵状態などが可能となる。何と言っても気分爽快なのは、全方位ミサイル（20倍カウンター）。自機の半径四十ドット以内の敵弾はすべて消滅、その弾の20倍の威力の数の弾が発射される仕組みなのだ。敵の容赦ない攻撃を受けたら、タイミングを見計らって発射しよう。この元気印のゲームは気分転換にもってこいだぞ。

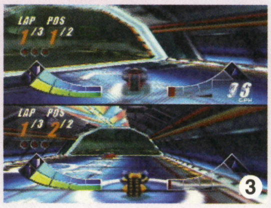
はみだしN64&GB

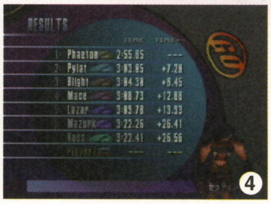
エクストリームG2

新世代の走り屋たちが大暴れ！

1999年9月10日 5,800円
アクレイムジャパン

Acclaim





❶サーキット内に落ちているウエポンのアイコンを拾い、敵を攻撃せよ！❷各バイクのパラメーターはあらかじめ決まっている。❸“マルチプレイ”の際、画面分割も自由に切り替えられる。❹レース結果も表示されるぞ。

ここに注目！

充実しきったオプションを満喫してください。なかでも本来のゲームとは全然関係ない“タンクバトル”はシンプルな作りながら友だちと対戦したらけっこう、熱くなりますヨ。でも、なんでタンク？
（広報担当　横内さん）

©1998 Acclaim Entertainment,Inc.All rights reserved

近未来を舞台にした人気のレースゲーム『エクストリームG』の続編が発売されることになった。トリッキーなコースをバイクタイプのマシンでぶっとばし、ほかのレーサーをさまざまな武器で攻撃、順位をあげていくのだ。用意されている10種類ものマシンにはそれぞれ“ハンドリング”や“最高速度”などの特性に違いがあるから、自分に合ったものをチョイスしよう。まずは、決められたいくつかのコースで練習ができる“プラクティスモード”で走りを磨いていくべし。“コンテストモード”は12のサーキットを走破するのだが、最初にアクセスできるコースで決められた順位内にゴールすれば新たなコースにチャレンジできるシステムだ。“マルチプレイモード”では最大4人までの対戦が可能、友だちとのアツい走りが待っているぞ。

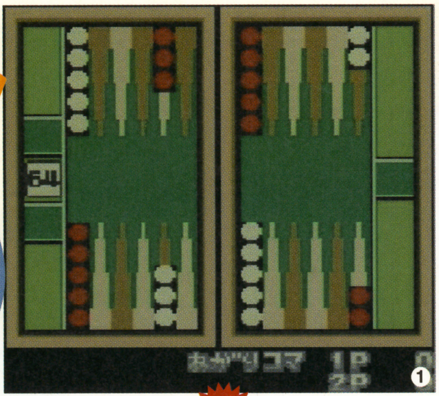
はみだしN64&GB

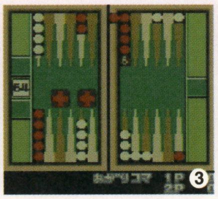
バックギャモン

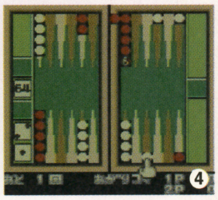
奥深い大人のゲームを会得せよ！

1999年8月27日 3,980円
アルトロン

ALTRON







❶シンプルなルールながら、熱い駆け引きを楽しめる。❷対戦相手のレベルも自由に選べる。❸ゾロ目が出た。運も実力だぞ。❹相手のコマをスタートまで戻す“ヒット”は局面をがらりと変える。❺上級者のためのルール設定も可能。

ここに注目！

思考ルーチンも強すぎず弱過ぎず、初めての人でも十分に遊べると思います。
（開発担当者）

©1999 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

世界中で長く親しまれてきた紳士のゲーム“バックギャモン”がGBソフトとなって登場した。ゲームの目的はふたつのダイスの出た目に従い、15個の持ちコマを移動させ、相手より早くすべてのコマをゴールさせること。覚えておくべきルールはふたつ。ふたつのダイスがゾロ目になり、通常の倍の4回の移動ができる“ダブレット”。そして、相手の単独のコマに自分のコマを移動させ、スタート地点まで戻してしまう“ヒット”だ。自分と相手の進行方向が逆となるため、ある時点からコマが盤上に混在しはじめる。相手のコマとのせめぎあいをいかに征していくかが勝負のカギだぞ。6段階の強さにわかれた対戦相手からひとりを選んで勝負する“フリー”、6人の対戦相手に勝ち抜く“トーナメント”、1台のGBを使い友だちと対戦できる“VS対戦”とモードも充実だ！

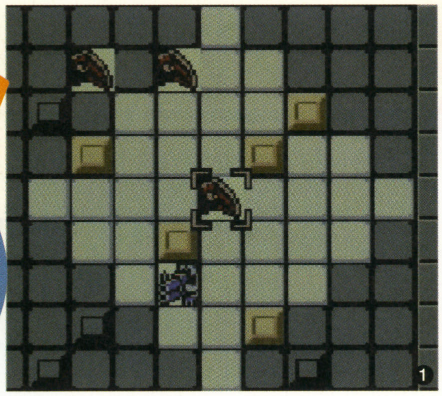
はみだしN64&GB　アルトロンの開発の皆さんも、ペプシの“スター・ウォーズ”ボトルキャップ集めに夢中。

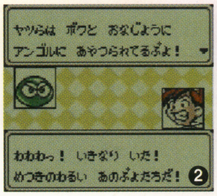
—ぷよぷよ外伝—ぷよウォーズ

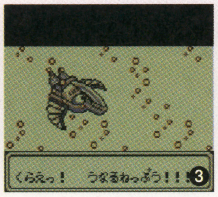
ぷよたちが新ゲームで帰ってきた！

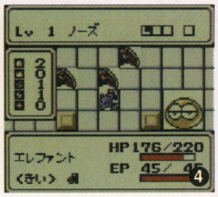
1999年8月27日 3,980円
コンパイル

COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/









❶マップ上の敵ぷよをすべて倒して、ゲームを進めていく。❷謎の男“アンゴル”はなぜ人類を憎むのか？❸敵のHPをすべて奪えば破壊できる。❹自分のテクターのステータスを確認すべし。❺“ぷよ”の研究所。テクターの合体・分離などはここでできる。

ここに注目！

とにかくいろいろな功略法を用意！“合体”、“改造”OKです。“投資”バンバンしてください。でも個人的には敵の装甲無視の“連携”がオススメ！　デタラメな威力を堪能してみて。
（開発担当者）

©COMPILE 1999/キャラクター
©SEGA ENTERPRISES,LTD.

大人から子供までに大人気の“ぷよぷよ”が登場するシミュレーションRPGが発売！　人類に敵対心を抱く“アンゴル”と彼の手下の“ぷよ”たちが、世界に襲いかからんとやってきた。キミは主人公の“ダイチ”となり、仲間のぷよたちと協力して戦いをくり広げることになる。戦闘は味方・敵のぷよが乗り込むテクターどうしが、マップのマス目上で移動、攻撃、防御をくり返しながら勝敗を決めるシステム。勝利を重ね経験値を得ていくうちにダイチやぷよたちはレベルアップして、テクターどうしを2機・3機と合体させたり、4機までの強力な連携攻撃ができるようになる。さらに、ダイチのみ戦闘中の“せっとく”で敵のぷよを味方にすることが可能なのだ。また、通信ケーブルを使って友だちといろんな種類のテクターの交換もできるから、効率よく集めていこう。

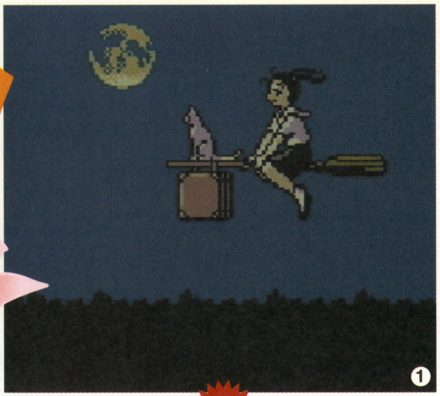
はみだしN64&GB

きせかえ物語

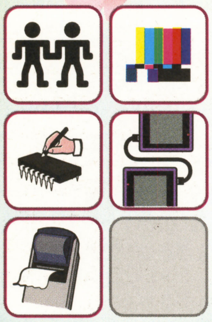
おしゃれは女の子の必須科目です

1999年9月3日
3,800円
パック・イン・ソフト

PACK IN SOFT



❶お世話係の猫“ミミー”と地球にやってきたマリちゃん。❷今日はどれを着てお出かけしようかしら。❸街にはいろんなお店がある。❹服のデザインを思いついたぞ。家に帰ろう。❺お友だちができた。土・日曜日に“お出かけ”に誘われることも。



PRESENT see P.137

ここに注目!
いままでないおしゃれアドベンチャーゲーム。バイトして、お食事、おでかけ、そしてデート。男女7人のお友だちと生活しながら、ステキな服装(190着)を着こなそう。(プロデューサー　石川さん)

©KOJI ISODA/1999 Victor Interactive Software Inc.

ファッションセンスがいまいちの魔女っ子マリちゃん。彼女のおしゃれ度をアップするために地球でセンスを磨くゲームが『きせかえ物語』。マリちゃんは街で買い物をしたり、バイトをしたり、公園を散歩したりすることで“おしゃれポイント”が増えていく。これらのポイントがある程度たまると、服のデザインがひらめき、自宅に帰ってその服を作ることができるようになるのだ。作ることができる服は190着以上も用意されている。洋服はタンスにしまっておくことができるよ。また、友だちができると“お出かけ”に誘われたり、その日マリちゃんが着ている服の感想も言ってくれるから、いろんな場所に出かけ、出会いを待つのだ。さらに、作った服を“ポケットプリンタ”でプリントできるぞ。華やかなファッションを楽しむこのソフトはGBカラーでのプレイがオススメだ。

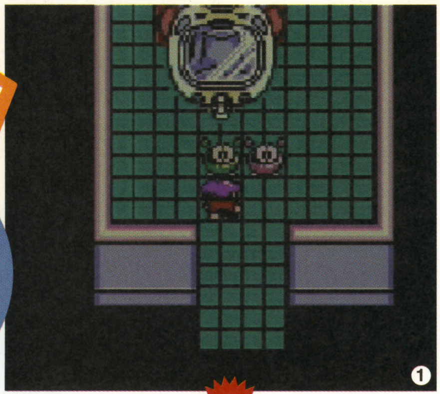
はみだしN64&GB パック・イン・ソフトの広報内で、ゲームのマリちゃん言葉“○○さん、発見”が流行中。楽しそうでいいなぁ。

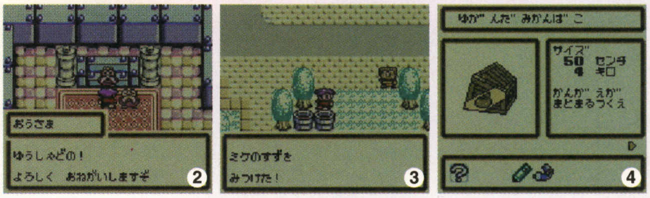
ぐるぐるガラクターズ

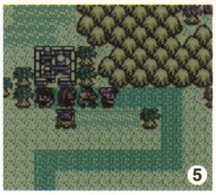
愉快なキャラクターたち登場のRPGだ!

1999年9月10日4,300円
アトラス

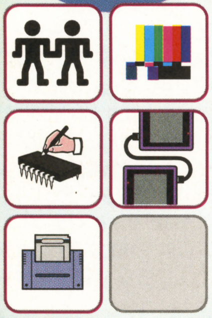
ATLUS







❶不思議な生物を追いかけるうちに、変なマシーンを発見。❷突然勇者となってしまったユウタ。❸町中のゴミ箱を探し、ガラクタを集めよう。❹ガラクタは異世界“ブリングワールド”ではかわいいモンスターに変身する。❺最高4体までのパーティーを組めるぞ。



PRESENT see P.137

ここに注目!
友だちのキャラクターのデータを自分のカセットに呼び、冒険のヒントをもらえるぞ。さらにGB初の三つどもえ対戦バトルで勝利していくと、通信ショップでしか買えないモンスターが買えるようになります。(開発担当者)

©ATLUS/タツノコプロ 1999

“タツノコプロ”オリジナルデザインのかわいいキャラクターが登場するRPGがこの『ぐるぐるガラクターズ』。主人公のユウタが新しい家に引っ越してきた晩、不思議な生物が家に侵入。それを追いかけるうちに、異世界“ブリングワールド”に来てしまう。その地でその不思議な生物“ピコピコ”、“ポコポコ”から勇者として祭り上げられたユウタは、異世界征服を企む悪の軍団“ギドー”たちと戦うことになるのだった。と言っても、ひとりで敵モンスターと戦うわけではない。現実世界のゴミ箱などに捨ててあるガラクタを“デジカメ”に撮り、異世界に持ち込むと仲間のモンスターになるのだ。もとはガラクタの彼らをレベルアップさせて異世界に平和を取り戻そう。通信ケーブルを使った友だちのパーティーとの対戦や、コンピューターも参加した“三つどもえ対戦”もおもしろいぞ。

はみだしN64&GB

ファイアーエムブレム トラキア776

NPにビッグタイトルが登場！

1999年9月1日 2,500円
任天堂

Nintendo

❶ユニットをうまく配備して、敵に備えていくべし。❷1対1の戦闘シーン。HPだけでなく相手が使っている武器にも注意！❸深みのある会話によって物語への愛着がさらにわくぞ。❹これが今回の主人公となるリーフだ。

Fブロック
=
8

Bブロック
=
16

ここに注目！

今作ではゲームシステムが改良され、さらに敵の手強さもグーンとアップしました。どうしても全員クリアーを目指すというアナタ。今回も悩みまくってくださいね。
（広報室企画部　近藤さん）

©1996,1999 Nintendo
©1999 INTELLIGENT SYSTEMS

人気シリーズ『ファイアーエムブレム』の最新作がNPの書き換えソフトとして登場した。物語は前作『聖戦の系譜』2部に登場したレンスター家のリーフが主人公となって進行する。マップ上で味方ユニットを動かし、敵軍と戦いながらマップ上の拠点を制圧したり、ある地点を一定時間防衛したりすることでミッションクリアーを目指そう。プレイヤーの進めかたによって、つぎのシナリオで登場するマップ数が変化するなど可変シナリオを採用しているから、何度かプレイしないとお目にかかれないマップも出てくるぞ。また、今作ではいくつかのユニットは敵を捕まえて、レアアイテムを奪うことができるし、ナイトや飛行系ユニットは絶体絶命の味方を救出できるようになった。新たな戦術を駆使しつつ、壮大なシナリオを解き進めていこう。

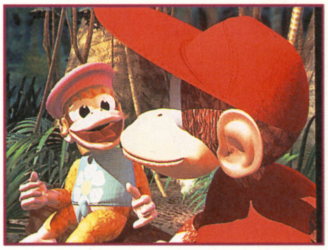
はみだしN64&GB

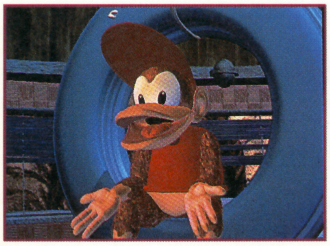
NINTENDO最新アニメ速報

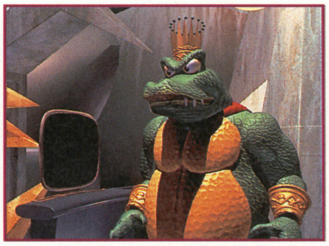
10月1日からテレビ東京系の全国ネットで、フランスで制作されたドンキーコングのフルCG3Dアニメーションがスタートする。番組名はそのものズバリの『ドンキーコング』。毎週金曜日の夜6時半から7時まで、ゲームでお馴染みのドンキーたちが大暴れするわけだ（一部地域では放送時間が異なる場合もあり）。

舞台となるのは、海に浮かぶバナナ型の小さな島・コンゴボンゴ島。現代文明から完全に孤立し、地球のあらゆる自然を凝縮したような変化に富んだこの島には、純真無垢で正直者のドンキーコングが暮らしていた。ドンキーは大好きなバナナを食べると島で一番の強さを発揮する正義の味方。そして、願う者には世界征服までをもかなえてしまうという脅威の秘宝“クリスタル・ココナッツ”を守るという使命が与えられていた。

番組は一話完結の連続形式。“クリスタル・ココナッツ”を手に入れようとする悪の集団・クレムリン軍団や、その最高司令官のキングクルールを相手に、相棒のディディーをはじめとするコングファミリーと力を合わせて戦っていくのだ。たくさんの風変わりな場所や、恐ろしくもおマヌケな敵たちが登場し、盛り上がること請け合い。ゲームでドンキーコングを楽しんだ人はもちろんのこと、はじめてドンキーに接する人でも、大いに楽しめるよ！







© Nintendo・SMDE・TV TOKYO

BACKISSUE 64+

1999. 06 ／490yen

特集●任天堂1999　～今西氏インタビュー～
徹底解析●ポケモンスタジアム2／ポケモンスナップ／悪魔城ドラキュラ黙示録／実況パワフルプロ野球6／ポケモンピンボール／女神転生外伝ラストバイブルI・II／バーガーバーガーポケット　ほか
●'99年1月1日から4月21日までに発売されたN64、GB、などの全ソフトを紹介するMONTHLY SOFT FILE。ニンテンドウパワーのすべてがわかる、ニンテンドウパワープレイングマニュアルなどの連載陣も必見!

1999. 07 ／490yen

特集●徹底検証　ポケモン現象の秘密
緊急スクープ●任天堂が次世代機を発表!
徹底解析●ポケモンスタジアム2／ポケモンスナップ／実況パワフルプロ野球6　レーサー／WIPEOUT64／ポケモンピンボール／女神転生外伝ラストバイブルI・II　ほか
●64DD期待のソフト、巨人のドシン1を手掛けた飯田和敏氏に聞いた64DD、ドシンとは?　そして、マリオゴルフ64や、バイオハザード2などの最新情報、ポケモンピンボールの開発チームのインビューも掲載。

1999. 08 ／550yen

特集●DOLPHIN　ハードウェア編
特報●64DD発売決定
徹底解析●マリオゴルフ64／オウガバトル64／ポケモンスタジアム2／バイオレンスキラー／ウィザードリィI・II・IIIほか
別冊付録●マリオゴルフ64　コースガイドブック1
●世界最大規模のゲームショー・E3のレポートや、いま話題のクリエイターが熱く語る巻頭クロストークもスタート。記念すべき第1回は、宮本茂氏VS.斉藤由多加氏だ!!

1999. 09 ／550yen

特集●DOLPHIN　ソフトウェア編
特報●ネットワークの機能を使った64DDの可能性!
徹底解析●オウガバトル64／マリオゴルフ64／スター・ウォーズ エピソード1 レーサー／電車でGO! 64／バイオレンスキラー／ファイアーエムブレム　ほか
別冊付録●マリオゴルフ64　コースガイドブック2
●スーパーロボット大戦64、実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2などの最新情報も掲載。夏休みゲーム絵日記も見逃せない!

1999. 10 ／550yen

特集●NINTENDO SPACE WORLD'99
徹底解析●オウガバトル64／実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2／電車でGO! 64／格闘伝承／ファイアーエムブレム／マリオゴルフGB
別冊付録●マリオゴルフ64　コースガイドブック3
●マリオゴルフの制作者、高橋兄弟のインタビューや、大好評巻頭クロストークは、糸井重里氏が遊びについて語ってくれた。さらに、ゲームボーイ版・ドラゴンクエストI・IIの情報と盛りだくさん。

0000. 00 ／000yen
特集●
解析●

0000. 00 ／000yen
特集●
解析●

0000. 00 ／000yen
特集●
解析●

0000. 00 ／000yen
特集●
解析●

●●●●●●●●●●●バックナンバーを手に入れる3つの方法●●●●●●●●●●●

●その1　本屋さんに注文する
●その2　アスキーイーシーに注文する
料金後払いにて、電話、FAXでのご注文ができます。FAXにてご注文されるかたは、住所、氏名・電話番号、お申し込み内容を記入のうえ、下記の番号までお送りください。お申し込み後、1週間前後でお届けします。
問い合わせ先　株式会社アスキーイーシー
TEL 03-5351-8202(AM10:00～PM5:00、土・日・祝除く)
FAX 03-5351-8201(24時間受付)
※ご注文された商品の合計金額が5,000円以上の場合は送料無料です。5,000円未満の場合は、一律送料400円がかかります。なお、お支払い方法は、振り込み用紙を商品とごいっしょにお送りしますので、郵便局から料金を振り込んでください。また、クレジットカード(アスキーカード、VISA、DC、マスター、JCB、NICOS、ダイナーズ)によるお支払いも可能です。
●その3　インターネットで注文する
下記のホームページからもご注文ができます。表示されたメッセージに従って、お申し込みください。送料やお支払い方法は電話、FAXと同じですが、お申し込み後のお届け日数をE-mailにてご連絡します。
http://www.arcs.ne.jp/direct/

From READERs

■今月号から、バックナンバーの通販案内とともに、アンケートハガキで送られてきた、読者の生の声を紹介。その意見に対して担当編集者がコメントをするという、読者との交流の場でもあるのだ。というわけで、アンケートハガキをどしどし送ってくれ!!

■『ファミ通64+』のプラスって、ゲームボーイやスーパーファミコンも含まれてるということですよね?　(千葉県　野中裕樹)
●そのとーり!　でも、それだけじゃありません。ゲームの楽しさは画面のなかやカートリッジのなかにだけあるわけじゃないよ、というニュアンスも込めたつもりです。より多くのものを、もっと楽しく!　という意味だと思ってください。(編集長 田原)

■9月号で『ドラゴンクエストI・II』の記事が2ページにわかれていますがなぜですか?　(宮城県 小金澤侑貴)
●Hi、じつは、ファミコン版の『ドラクエI・II』をリアルタイムで遊んだ人と、GBの『ドラクエモンスターズ』から遊んだ人のための2パターン作ったのです。ミスじゃないよ。(エロール・フリン・のりふみ)

■パワスポの内容はとても役に立つ。とくに、新規加入選手パスワードが役に立つので、これからもどんどんやってほしい。(島根県 若松修二)
●ハイ、今月のパワスポはそんなアナタの声にお答えしました。ペナントはもう終わりますが『7』発売まで充実した『パワプロ』ライフを送ってくださいね。(パワスポ担当 中野)

■ソフトの売り上げや期待のソフトのランキングなどをのせてほしいです。(愛知県 舟橋周作)
●読者からの要望が多かったソフトの売り上げランキング。お待たせしてましたが、来月号から始まりますよ～。ということで、10月21日発売の12月号をチェキ!!　(おたより担当編集者)

■今回初めて買いました。今号以前に出た号も買うつもりでいたんですが、タイミングを逃してしまったんです。でも、絶対欲しいんです。そこで、今号以前のバックナンバーを希望します。どうかお願いします。(東京都 佐丸 徹)
●ついに、今月号からバックナンバーのお知らせが始まりました。電話、FAX、インターネットのうち、お好きな方法でお申し込みください。詳しくは上記案内を参考にしてね。(宣伝担当編集者)

■コナミのN64のホッケーゲームのことについて何か知っていたら教えてください。(愛知県 小笠原明裕)
●それは'98年7月16日発売の『オリンピックホッケー　ナガノ'98』のことかな?　N64対応のホッケーゲームは現在、コナミとゲームバンクが出してる『ウェイン・グレツキー・3Dホッケー』の2本だけなのだ。(知識だけは日本一な編集者)

■ハイレゾパックって何ですか?　(岩手県 砂山直輝)
●メモリー拡張パックに名称が変更になったけど、N64本体にあるメモリー拡張コネクタに取り付けると、よりリアルな映像を体験できるというすぐれものだ。バイオレンスキラーなどに対応してるぞ。(物知り編集者)

■開発度というのがよかった。ほかの雑誌には載っていないからすごくよかった。(神奈川県 矢沢信行)
●Oh、メーカーの広報の皆さんにお手間をとらせつつ、毎月電話で開発度を聞いています。ほかに知りたい情報やスペックがあったら、どんどん教えてちょうだいね。(エロール・フリン・のりふみ)

■読者のページを増やしたほうがいい。(東京都 桜井悠太)
●いくらケーキが美味しくても、いっぱい食べると飽きちゃうよね?　それと同じで、いくらおもしろくともページが多ければよいわけじゃあないのドァッ!!　うお～!!　(プチワラ)

■子どものために初めて買ったつもりなのに、本人がハマってしまいそうです。(東京都　鈴木 靖)
■時々この本を買ってもらいます。お母さんとふたりで見てます。(秋田県 田中五月)
●アンケートハガキを読むと、親子でゲームをしたり、本誌を読んでくれているという声が、多く見られます。ゲームは誰でも楽しく遊べるものなんですね。(感動している編集者)

最新ゲーム情報を映像でたっぷりお届けするメイン特集からゲーム業界のウラ話満載の浜さん・光のちょっといい話まで、ゲームのことならゲームWaveにオマカセ！

ファミ通グループ全面協力

伊集院光

川村ひかる

毎週水曜日
絶賛放映中

テレビ東京
深夜1：15～1：45
テレビ大阪
深夜1：45～2：15
テレビ愛知
深夜12：45～1：15

ゲームWave

GameWave

ゲームの情報と頭の悪さは日本一のゲーム情報番組！

提供/セガ・エンタープライゼス/任天堂/メディアファクトリー/他

STAFF on

発行人／編集人　浜村弘一
編集長　田原誠司
副編集長　宮川 隆
デスク　山本善宣
アートディレクター　村田順一
編集スタッフ　吉村順司／秋山誠／神保憲史／堤俊浩／プチワラ／篠原元貴／中野岳人／渡邉忍／永山洋輔／美谷広海／高島 朗
制作スタッフ　松井咲子
ライティング　井沢利昭／下山賢太郎
HOBBY ENGINE　80

櫛田理子／長尾 剛
ポケモン・シェルター　118

小宮山雄飛
巨人のドシン　116

坂田克己
ゲームのハテナ　136

末岡大祐
ファイアーエムブレム　102

鈴木ドイツ
スーパーロボット大戦 リンクバトラー　88

高畑正幸
ステーショナリーショーケース　86

超音速　永田浩章
ゲームボーイドラゴンクエストI・II　94

チョップ
オウガバトル64　54
トライフォースタイムス　124

長谷部勲
NINTENDO SPACE WORLD'99　アフターレポート　22

藤沢 弾
爆裂無敵バンガイオー　74

増田 厚
ウィズでござるよニンともカンとも　126

デザイナー　Art of Think Tank ゾララスト　泉 隆則／新谷宗士
ニンテンドウパワープレイングマニュアル　48

Ash Graphics
ステーショナリーショーケース Format　86
トライフォースタイムス　124
ゲームのハテナ Format　136

小池 光
爆裂無敵バンガイオー　74
MONTHLY SOFT FILE Format&Icon　138

diceKsaito　斉藤大助
スーパーロボット大戦 リンクバトラー　88

pri プリグラフィックス
オウガバトル64　54

BLUE ブルー　中村 治／大野有香／岡田克己
特報　GB用ソフト書き換えスタート　18
告知・第2回任天堂公式ファミ通トーナメント　30
NINTENDO SPACE WORLD '99・アフターレポート　22
パワスポ　122

PROPELLER ART WORKS CO.,LTD. プロペラアートワークス
ぐるぐるガラクターズ　98
ポケモン・シェルター　118

PEPPER SHOP ペッパーショップ　古賀 学
HOBBY ENGINE Format　80

マッハ55号　小西忠明
実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2　66

ワンダーハーツプラネット
ドラゴンクエストI・II　94

Right Graphics ライトグラフィックス　能登伸治
ウィズでござるよニンともカンとも　126

ララスー・プーポ・ラボ　ナカアラタ／伊藤ヒロコ
巨人のドシン　116

Leeway STUDIO リーウェイスタジオ　岸本治恵
64++　128
GB++　132

rocka graphica ロッカ・グラフィカ　真々田稔
ファイアーエムブレム　102

フォトグラフ　スタジオアトム

イラストレーター　秋山曜子
21世紀のおもちゃ　84

安藤憲司
ゲームボーイドラゴンクエストI・II　94

西小野ゆうこ
ゲームのハテナ　136

杉山真理
NEXT ISSUE 146

モゲレフ・クリエイティブ・システムス　鵜沼安希雄
特報　モバイル21&GBアドバンス

制作進行　樽本義之／石倉夕里
広告　増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
雑誌営業　後藤剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買　青木孝道
協力　任天堂株式会社

NEXT ISSUE

ファミ通64+ 12月号

アスキー
1999年10月21日発売
定価490円（税込み）

© ASCII 1999

© 1999 Victor Interactive Software Inc

次号の特集は、新機種が発表されたゲームボーイ。携帯情報端末としての可能性や、密かに開発が進む最新ソフトの情報も含めてお届けする。発売が近づく64DDの最新情報や、『スーパーロボット大戦64』、『カスタムロボ』、『GBドラゴンクエストI・II』、『牧場物語2』、『Wizardly EMPIRE』『ファイアーエムブレム』などの解析記事も必見！

12月号は 10月21日(木)発売 490円

ファミ通64+アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⊂⊃からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミ通64+ 11月号のアンケートにお答えください

① ファミ通64+の11月号でおもしろかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

② 逆につまらなかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

1	あそぶのうみそ・糸井重里	18	ステーショナリー・ショーケース
2	特報：GBアドバンス登場！	19	徹底解析：スーパーロボット大戦リンクバトラー
3	特報：GB書き換えスタート！	20	徹底解析：GBドラゴンクエストI・II
4	NINTENDO SPACE WORLD '99	21	徹底解析：ぐるぐるガラクターズ
5	ポケットモンスター金・銀	22	徹底解析：ファイアーエムブレム・トラキア776
6	RPGツクールGB	23	プロダクトP
7	WIN BACK	24	巨人のドシン1
8	マリーのアトリエ/エリーのアトリエ	25	ポケモン☆シェルター
9	ロボットポンコッツ64	26	パワスポ
10	ロボットポンコッツムーン	27	トライフォースタイムス
11	ボンバーマンマックス	28	WIZでござるよ　ニンともカンとも
12	ニンテンドウパワープレイングマニュアル	29	64++：ゴールデンアイ007
13	徹底解析：オウガバトル64	30	GB++：マリオのピクロス
14	徹底解析：実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー	31	読者ページ
15	徹底解析：爆裂無敵バンガイオー	32	ゲームのハテナ
16	HOBBY ENGINE	33	MONTHLY SOFT FILE
17	21世紀のおもちゃ		

料金受取人払

代々木局承認
5429

差出有効期限
平成13年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

郵便はがき

151-8720

(受取人)
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー

ファミ通NP編集部

ファミ通64+ 11月号係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□　都道府県			
☎（　　）　—		希望するプレゼント番号(p137)		

（本書に対するご意見・ご感想）

ファミ通64+11月号アンケート　エンピツで記入して下さい

①おもしろかった記事
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33

②つまらなかった記事
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33

③学年・職業
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20

④持っているゲーム機
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16

⑤N64ゲームの購入数
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

⑥GBゲームの購入数
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

⑦1ヵ月のおこづかい
1 2 3 4 5 6
7 8

⑧ゲームにかけるお金
1 2 3 4 5 6
7 8

⑨趣味にかけるお金
1 2 3 4 5 6
7 8

⑩購読している雑誌
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15

⑪ゲーム以外の趣味
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14

⑫NPの書き換え
1 2 3 4

⑬NP書き換え希望のゲーム

⑭攻略記事希望の旧作ゲーム

---

③学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

④あなたが持っているゲーム機を教えてください（いくつでも）。
1.ニンテンドウ64 2.ゲームボーイカラー 3.ゲームボーイライト 4.ゲームボーイポケット 5.ゲームボーイ 6.スーパーファミコン 7.ファミコン 8.プレイステーション 9.ポケットステーション 10.セガサターン 11.ドリームキャスト 12.ビジュアルメモリ 13.ワンダースワン 14.ネオジオ 15.ネオジオポケット 16.ネオジオポケットカラー

⑤あなたがこの1年間に買ったN64のゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

⑥同じく、この1年間に買ったゲームボーイのゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

⑦あなたの1ヵ月のおこづかいはいくらくらいですか？
1.500円以下 2.~1000円 3.~2000円 4.~3000円 5.~5000円 6.~10000円 7.~20000円 8.20001円以上

⑧おこづかいのうち、ゲームにかけるお金はいくらくらいですか？
1.500円以下 2.~1000円 3.~2000円 4.~3000円 5.~5000円 6.~10000円 7.~20000円 8.20001円以上

⑨ゲーム以外の趣味や遊びにかけるお金はいくらくらいですか？
1.500円以下 2.~1000円 3.~2000円 4.~3000円 5.~5000円 6.~10000円 7.~20000円 8.20001円以上

⑩あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4.その他のPS誌 5.ファミ通DC 6.その他のDC誌 7.Vジャンプ 8.電撃NINTENDO64 9.The 64 DREAM 10.ニンテンドウスタジアム 11.週刊少年ジャンプ 12.週刊少年マガジン 13.週刊少年サンデー 14.コロコロコミック 15.コミックボンボン

⑪ゲーム以外の趣味や興味のあることを教えてください（いくつでも）。
1.スポーツ 2.スポーツ観戦 3.釣り 4.プラモデル・模型 5.カラオケ 6.CD鑑賞 7.アニメ全般 8.映画鑑賞 9.ビデオ鑑賞 10.トレーディングカードゲーム 11.読書 12.パソコン 13.落語 14.その他

⑫あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか？
1.ない 2.1回だけ 3.2回以上 4.システムをしらなかった

⑬ニンテンドウパワーの書き換えに入れてほしいゲームを教えてください（3つまで）

⑭ニンテンドウパワーのゲームで、攻略記事を掲載してほしいものを教えてください（3つまで）

ご協力ありがとうございました。

GAME BOY COLOR
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
魔女っ子マリちゃんのおしゃれ修業
きせかえ物語
おしゃれアドベンチャー
絶賛発売中
3,800円（税抜）
地球の男の子＆女の子ゆかいなお友達とデートいっぱい！
SAKURAGI
TSUJII
マリはこんなことをするとすてきなファッションをひらめいてしまうの。カッコいいファッションを教えてくれるお友達とも知り会えるのよ。
お買い物
アルバイト
おけいこ
コレクション総数190着以上！
ニットキャップぼうや
はかま
パンツスーツ
セクシースリット
うさぎきぶん
つじいせんのプレゼント
アイビーカーディガン
MARI
今日は何を着ようかな？
ファッションとは生活を楽しむことなり！
MiMi
お友達のエリカさんよ。ステキでしょ？
ファッションコンテストに挑戦♥
★ミミのないしょ話★
マリちゃん流お洋服の作り方
考え中
お願い中
魔法中
完成！
©1999 KOJI ISODA / Victor Interactive Software Inc.
ホームページアドレス
http://www.kisekae.com/
トルテちゃーん、お友達になって♥
ただいまきせかえ中
同じ子がいっぱい
NEWS
特製“マリちゃんポーチ”プレゼント!!
抽選で200名様にプレゼント！しちゃうよ。
「きせかえ物語」の商品に入っている“アンケートハガキ”を送ってくれたみんなの中から、抽選で200名様に特製ポーチをプレゼント。ドシドシ応募してね♥
応募締め切りは、10月30日消印有効よ。
パック イン ソフト 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
PACK IN SOFT

コトブキシステム株式会社 ファミリーソフト事業部
〒737-0045 広島県呉市本通2丁目6番3号
●ホームページアドレス http://www.enjoy.ne.jp/~k-kemco/

N と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。
Licensed by NINTENDO
©1999 KEMCO

T1107855110492

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1999 雑誌 07855-11

月刊ファミ通64+(プラス) [1999.11 9/21発売号]
ファミ通64+ ロクヨンプラス
●平成11年11月1日発行(毎月1回1日発行) ●第1巻 第5号 通巻5号
●発行所 株式会社アスキー ●発行人/編集人 浜村弘一
●〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 Tel.03-5351-8111(大代表)
Nintendo powered by ファミ通
定価490円 本体467円

月刊ファミ通64+(プラス)
【1999.11 9/21発売号】

ファミ通64+ ロクヨンプラス

●GBソフト書き換えスタート
●糸井重里インタビュー2
●スペースワールドレポート

ASCII